SONY

まだ誰も知らない「300面」に、敵・サランドラがひそんでいる。

Replicart

6月21日発売

西暦208X年、我々の地球はこれまでにない危機に直面していた。宇宙からの異生物〝サランドラ〟が地底内部に巨大な迷宮を建設し、侵攻を重ねていた。すでに地上の大半もサランドラの手中に……。そこで、人類は最後の期待を託して迷宮内進行用のメカニックドラゴン型スーツ〝レプリカート〟の製作を急いだ。このレプリカートを操縦する青年の名はディック。彼はサランドラ地下迷宮へと向かう。途中にあるパワーアップパックを装着して行けば、必ずサランドラを倒せるだろう。

これがこのゲームのストーリー。つぎに、レプリカートがどんなに面白いのかを紹介しよう。
ごく簡単にいうと、このゲーム、〝操縦〟は簡単だけど〝操作〟がとても難しい、つまり左右のキー操作だけで操縦しなければならないのだ。さらに、迷宮は全部で300面もある。画面に散在するバイトスライムを収納するたびにレプリカートはどんどん長くなり、当然、高度なテクニックが必要になってくる。ただし、パワーアップパックを手に入れると、ボディが短くなったり、武器をもつこともできるのだ。最終面目には、あのサランドラが待っているぞ。さあ、最初にサランドラを倒すのは誰だ！

レプリカート

HBS-G062C……………¥5,800

(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

マジックプレートをあけると出現するパワーアップパック

- **B** バリアパック　60秒間、敵や壁に接触しても死なずにいれる。
- **S** スピードダウンパック　レプリカートの進行スピードが1段階ダウンする。
- **F** ファイアパック　火炎放射装備で連射可能。最後まで装着できる。
- **T** タイムストップパック　60秒間タイムカウントを停止させることができる。
- **O** オールクラッシュパック　画面上の敵を一瞬のうちに倒すことができる。

これが、敵のキャラクター

ZAKO
ZAKO
ZAKO BOSS
MARU BOSS
TAKO BOSS

It's a Sony

これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いますぐに旅立とう。

ザナドゥ
HBJ-G056D…………¥7,800
Ⓒ FALCOM 開発元:日本ファルコム(株)
0425-27-6501 (64K以上、V-RAM128K)

MSX2

RELICS™

レリクスのミステリーワールドへ、ようこそ。

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

レリクス
HBJ-G058C…………¥7,200
Ⓒ BOTHTEC 開発元:ボーステック(株)
03-407-4191 (64K以上、V-RAM128K)

Märchen Veil I

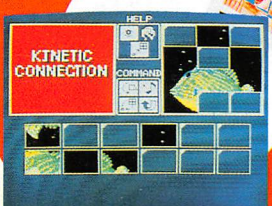
美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

メルヘンヴェールI
HBJ-G057D…………¥7,900
Ⓒ SYSTEM SACOM 開発元:システムサコム
03-635-5145 (64K以上、V-RAM128K)

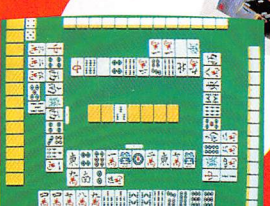
男を試すスリリングな冒険が、いま始まる。

究極のロールプレイングゲームがこれ。伝説の勇者ロトに生まれかわり、画面の中の大冒険に挑戦しなければならないのだ。竜王を倒し、ローラ姫を救え。

ドラゴンクエスト
HBJ-G061C…………¥6,400
Ⓒ ENIX 開発元:(株)エニックス
03-366-4251 (64K以上、V-RAM64K)

KINETIC CONNECTION

最強の武器は、キミの知能指数と集中力だ。

君の目の前には、カラフルな不定形パターンがいくつも動き回っている。この動画を組み立てて1枚の絵を完成させなければならない。全精力を傾けろ。

キネティックコネクション
HBS-G051D…………¥6,800
Ⓒ SADATO TANEDA
(64K以上、V-RAM128K)

雀聖

強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

雀 聖
HBS-G059C…………¥6,800
Ⓒ Chatnoir, inc./Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)

新発売

ゲームフリークなら、これはもう必需品。

新開発サイクロイドパッド採用のジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わる。16発/秒の連射もできる秘密兵器。JS-303T ¥2,000(連射機能付)

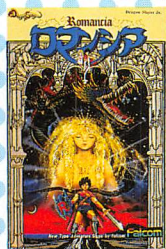
このジョイターボを君のジョイスティックにつなぐと、なんと5〜24発/秒までの連射ができるのだ。ゲームフリーク必携の連射アダプター。JSS-11 ¥2,000

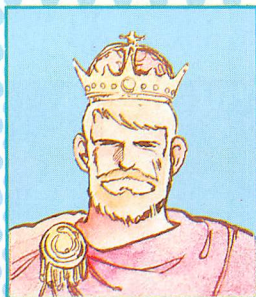
ジョイパッド

ジョイターボ

●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。● MSX はアスキーの商標です。● MSX のソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2 のソフトは MSX2 のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

Romancia

ロマンシア™

かわいさあまって難しさ100%

近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

今日は、わたしがみなさんに「ロマンシア」のオモシロさをお教えしよう。
わたしはかつて、これほどナゾが多く、奥が深く、まぁ、言ってみれば意地悪なゲームを見たことがない。
これでは、かのファン＝フレディ王子が人間不信に陥るのも、しかたがあるまい。
あちこちに仕掛けられたトラップもさることながら、もともとのストーリー自体がひねくれておる。もっとも、わたしとしては、そのへんが非常に気に入っているわけなんだが……。こちらの思った通りに進んでしまうゲームほど、つまらないものはない。
その点「ロマンシア」は、こちらのおもわくを見事なまでにはずし、徹底的に悩ませてくれる、本当に手応えのあるゲームであった。
つまり、ゲームの神髄は、やる側のウラをかくことであり、そこをとらえた「ロマンシア」こそ、ゲームの中のゲームといえよう。
次回の「今月の告白」は、アゾルバ国王　クリスト4世の巻です。
どーぞ、おたのしみに！

MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

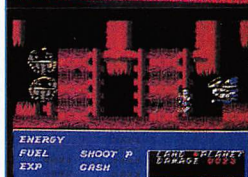
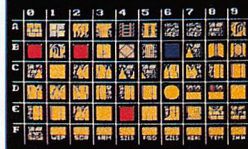
対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR, MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

SST

MSX・FAN 6月号 1987 JUNE CONTENTS

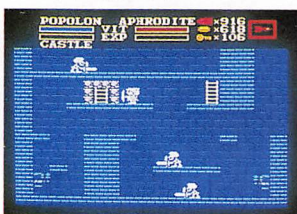
☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の4時から6時の間、上の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN·ATTACK
ガリウスの迷宮
THE MAZE OF GALIOUS
〜魔城伝説II〜
大魔司教ガリウスに誘拐された幼子パンパースを救うため、勇者とその妻は、数多くの悪霊軍団とワナが待ち受ける謎の迷宮へと乗り込んだ！
コナミ
☎03-264-5678
発売中
媒体
対応機種 MSX MSX2
RAM 8K
価格 4,980円
グリーク城内のマップ公開！

愛するパンパースを助けるぞ！

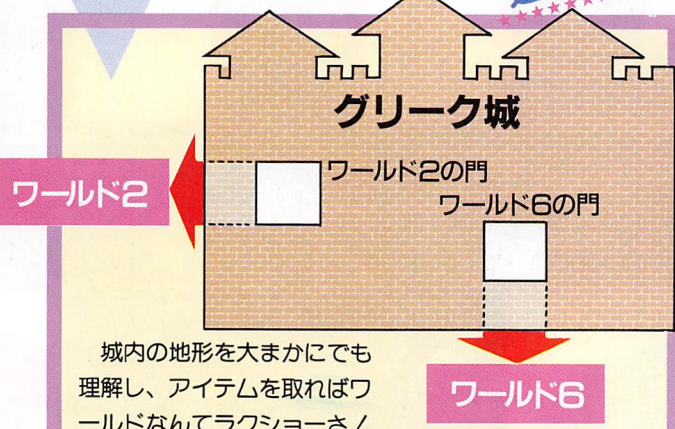
大魔司教ガリウスを倒すためには、グリーク城内から続く10個のワールドを順にクリアしなければならない。各ワールドにはそれぞれ大悪魔がいて、9匹倒すと最終の10ワールドへの道が開かれるのだ。なんて、言葉で説明すると簡単だけど、次のページを見てもらうとわかるけどグリーク城はメチャクチャに広いんだ。いたるとこにワナが仕掛けてあったりして、なかなか外の世界(ワールド)へ進むことができないぞ。まずは城内を制覇することだ！

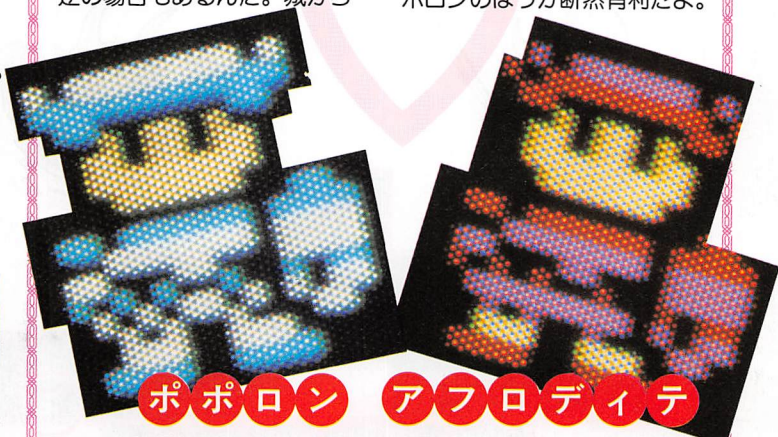
ガリウスは城の外にいる！

各ワールドへ行くには、それぞれ城内のどこかにある門を探してくぐらなければいけない。門を開けるにはグレートキーが必要なんだけど、ワールド2以降は大悪魔を倒さないと手に入らないのだ。

ワールドの入口(門)はあちこちにあるが、鍵が合わないと中に入れない

実はこの鍵にはプレイヤーの体力の最高値を上げてくれる働きもあるのだ

城内を知ることが攻略への近道だ！

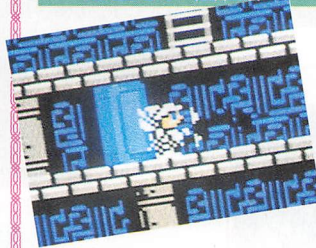
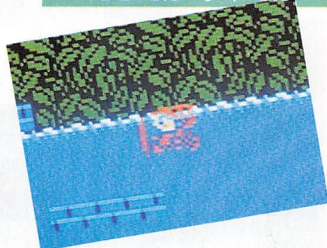
城内の地形を大まかにでも理解し、アイテムを取ればワールドなんてラクショーさ！

2人の性格を理解して戦おう

ポポロンとアフロディテの攻撃能力には別々の特徴がある。ポポロンでは簡単に行けたところでもアフロディテでは歯が立たなかったり、その逆の場合もあるんだ。城から外へ出ると、女人禁制のワールドなどがあるので、うまく2人を交代させながら戦おう。アイテムを取ることで多少能力は変化するけど、最初はポポロンのほうが断然有利だよ。

おいらは力持ち。重い扉も押せるし岩だってへっちゃらさ。肉弾戦ならまかせなさい。でも金づちなんだよねえ

力は弱いけど新体操みたいに身軽に動きまわれるのよ。剣を振る攻撃より、水中での持久力のほうが自慢なの

攻撃能力比較表

項目	ポポロン	アフロディテ
ジャンプ力	ジャンプキーを押す時間によって滞空時間が変化	一定
アロー(セラミックアロー)	2連射できる	3連射できる
マイン(地雷)	2個セットできる	3個セットできる
岩	3回で破壊	15回で破壊
回転扉	押せば通れる	通れない
水中での体力減少	激しい	ゆるやか

たとえば 回転扉は

アフロディテには押せない重い回転扉。こんな時は状況に応じて主人公を交代させるのもとても重要なことです

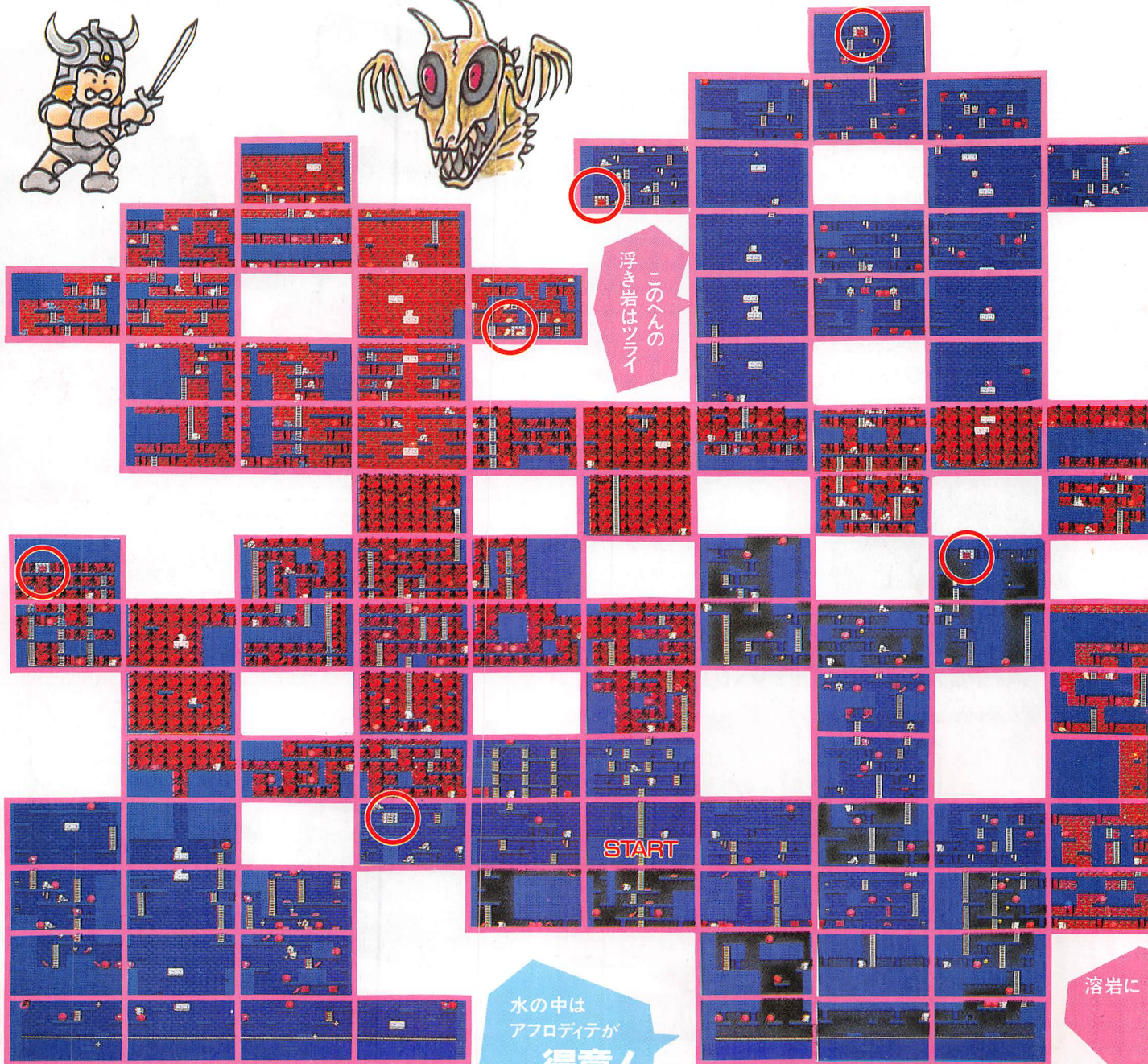
たとえば 水中では

あぁ、苦しいよぉ〜。水中や溶岩の中は脱出するのが難しいんだ。ポポロンのときに落ちたらすぐに交代しよう

グリーク城をお見せしまっす!

グリーク城内をドーンと公開だ。これで迷子にならずにすむね。アイテムのほとんどは城内で手に入るんだけど、どこに何が出るかはナイショ。

また、マップ上にワールドの門の位置が示してあるけど、どれが何ワールドへ続くのかは自分で確かめてみてね。

上下左右まんべんなく広いこの城内。上へ行けば行く程アクションがきつくなっている。浮き岩の乗り移りが攻略のポイントだぞ!

このへんの浮き岩はツライ

START

水の中はアフロディテが得意!

溶岩に

○はワールドへの門の位置を示しています

ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜

疲れたら堂々と休みましょう!

えっちらおっちら。この長い冒険に疲れたキミ、主人公を休ませてあげよう/　2人はポーズをかけるとどんな危険な状態にあってもトイレしてしまうのだ。さらに放っておくとおぼれちゃう。ちなみに前作ではポーズをかけると布団で寝てしまったそうデス

ああ疲れちゃった

おっと、寝むっちまった!

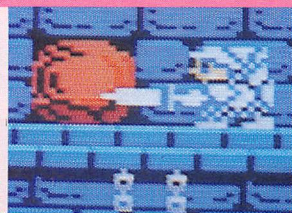
落ちるとヒサン/

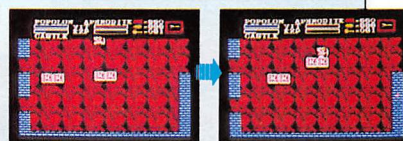
グリーク城は危険がいっぱい!

城内はワールドよりずっとアクションがハード/　特に縦と横に動く浮き岩が交差するところなんかは、テクニックがないと下まで落ちてしまうのだ。でも、危険なところに限って重要なアイテムが隠されていることが多いぞ。

とりあえず　こわし岩をつつけ

基本的にはこわし岩の中にアイテムや神殿が隠されているんだ。見つけたらとにかく突いてみよう。

➡ズンズンズン。邪悪な岩はどかしましょ。土方もやるポポロンでした

とりあえず　浮き岩にうまく乗れ

浮き岩に乗れないヤツは城の上には行けないぞ。

⬅最も難しいのが縦から横への乗り移りなのだ

⬆横から縦の場合は、コウモリがいないと簡単なのだ

とりあえず　ベルを探せ!

ベル

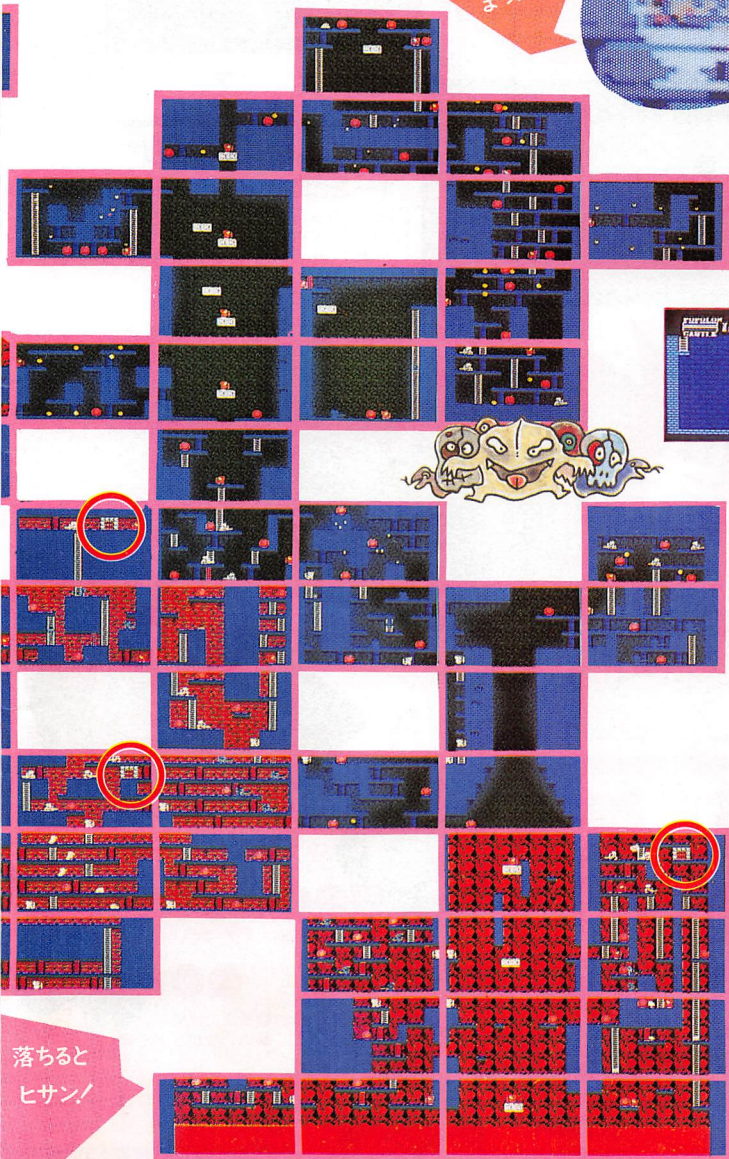
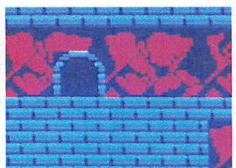
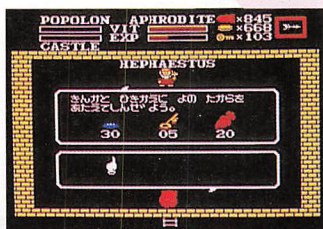
⬅門の位置がわかると、すごくゲームしやすくなる

これを取れば、今持っているグレートキーに対応するワールドの門に近づくとリーンと音が鳴るんだ。だからいちいち門の前に立って確かめる必要もなく、音のするほうに進めば迷子になることもない。スタート地点の右下あたりをよく探すと見つかるかも……。

とりあえず　ベイパーをかわせ!

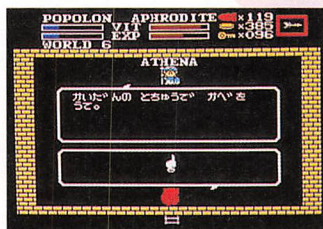
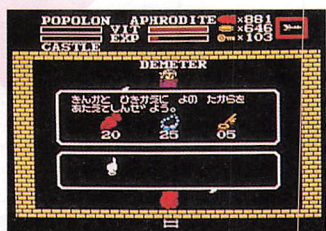
これは蒸気デス。突然吹き出してきて触れるとはじかれてダメージを受けてしまうのだ。出現パターンをよみ、おさまるまで待てば怖くない。

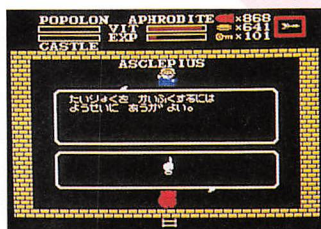
⬆悪魔とは関係ない自然現象なんだって。メーワクな話だ!

迷ったときは神様にすがろう!

神殿にいる神様は、冒険に行き詰まったキミを助けてくれるんだ。アイテムを売っている神様のところでは、矢筒の補充をしておこうね。

⬅これが神聖な神殿の入口。こわし岩を突くと現れる

鍛冶の神ヘッパイストトス

鍛冶の神様はおもに武器を売ってくれる。なお、ほかの神様のところでも共通して、矢筒と扉を開けるキーは売っているのだ。

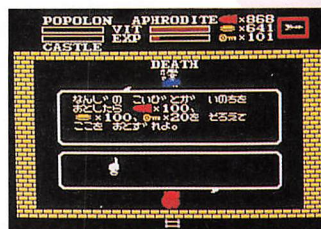
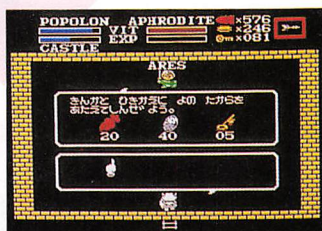
収穫の女神デメテル

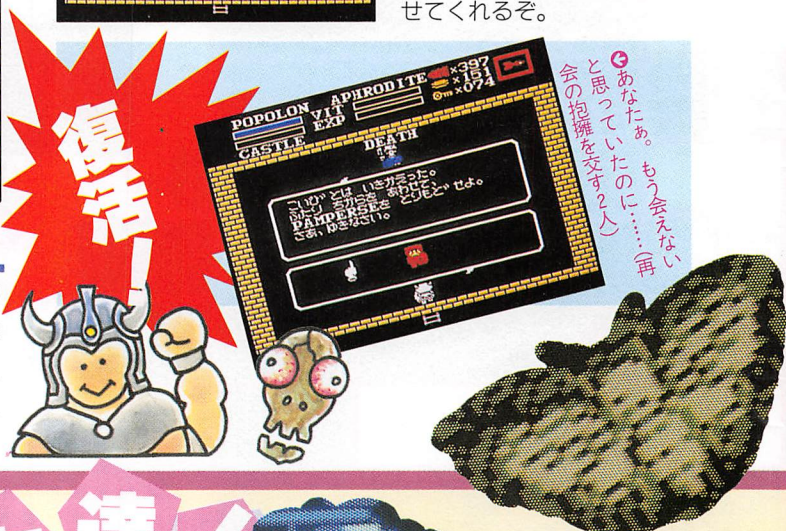
コンティニューのためのパスワードを教えてくれる重要な神様。ヒントも教えてくれるので、出会う機会が多いはずだ。

知恵の女神アテナ

知恵の女神だけあって、ワールド内の迷宮の仕掛けを解くヒントを教えてくれる。ハマったときには、まっ先にこの神様に会いに来よう。

医薬の神アスクレピオス

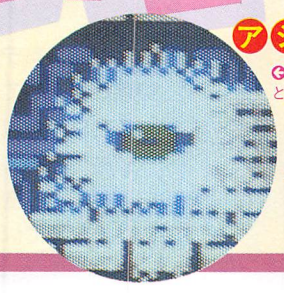
ほとんど誰も気付かないようなところに隠れている。ポポロンとアフロディテの体を心配して、体力が回復するアイテムをくれたりする。

軍神アレス

兜(かぶと)や盾などの防具類を中心に売ってくれる。神様なのに値引きはしてくれなくて少し値段が高いけど、防具を探す手間がはぶけるのだ。

死神デス

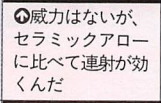
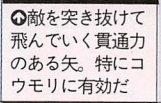
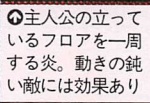
矢筒とコインを100個ずつ、キーを20個とアイテムの塩を持ってここに来れば、2人のどちらかが死んでも生き返らせてくれるぞ。

⬅あなたぁ。もう会えないと思っていたのに……(再会の抱擁を交す2人)

ガリウスの友達!

ガリウスの友達の悪魔は、全部で69種類もいるんだ。中には大悪魔のようにしぶといやつや、全くダメージを与えることのできないやつもいる。城内やワールドに住みついていて、一度倒しても戻るとちゃんと復活しているのだ。

モス ⬆始めは小さいが、合体して巨大に

ラーフィンガス ⬆毒ガス。画面内を漂っている

アシェマ ⬅こいつは中悪魔。わりとしぶといぞ

フィート ⬅石でできた足。うろうろしてじゃまだ

バット ⬅最高に性格が悪い。しかもよく見えない

ウー ⬅瞬間移動能力を持ち、意表をついたところに現れる

ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜

アイテムなしではクリア不可能

たいていのゲームがそうなってるけど、特にこの「ガリウスの迷宮」はアイテムを集めなければ絶対にクリアすることができないのだ！　城内でアイテムを探すことがゲームの目的と言ってもいいほど、重要なポイントを占めているぞ。迷ってもいいから、とにかくアイテムを探し出そう。

▼2人の武器アイテム▲

アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー
⬆威力はないが、セラミックアローに比べて連射が効くんだ	⬆敵を突き抜けて飛んでいく貫通力のある矢。特にコウモリに有効だ	⬆主人公の立っているフロアを一周する炎。動きの鈍い敵には効果あり
ファイヤー	**マイン**	**虫メガネ**
⬆下へ降りていく炎。階下にいる敵に対しての狙い射ちが可能	⬆地雷。爆発するときに触れるとダメージを受けてしまうので、注意！	⬆石碑に刻まれている呪文を見つけて読むもの。武器ではない

矢筒	コイン	キー	聖水	マント	マジカルロッド	マップ	グレートキー	トライアングル	王冠	兜
⬆武器の弾数となる。こわし岩や神殿にある。多めに買っておこう	⬆RPGはお金がなければ始まらない。敵を倒したり、岩を突こう	⬆城内やワールドにある扉を開けるのに必要。コイン5枚で買える	⬆大悪魔を倒すまでの攻撃回数が半分で済む。各ワールドにあるぞ	⬆大悪魔との大戦中に、受けるダメージが半分で済むというもの	⬆大悪魔と戦うときに、射っても矢筒の数が全然減らないのだ！	⬆サブ画面でワールドの全体図と、現在の自分の位置が表示される	⬆大悪魔を倒すと手に入る。次のワールドへ入るための大切なカギ	⬆敵ベイパー(水蒸気)に触れてもダメージを受けないのだ	⬆神出鬼没の敵・雪女のウーに触れてもダメージを受けない	⬆エクトプラズム(心霊)に触れてもダメージを受けない
ランプ	**ベル**	**天使の輪**	**鎧**	**帽子兜**	**壺**	**ネックレス**	**パンと水**	**ペンダント**	**リング**	**イヤリング**
⬆サブ画面の全体マップ上に、大悪魔のいる位置が青く点滅する	⬆グレートキーに対応するワールドの門に近づくと、音が鳴る	⬆セーブの神様、デメテルのところに戻れる。絶対取っておくべき	⬆竹の子みたいなバンブーシュートに触れてもダメージを受けない	⬆大悪魔以外の敵から受けるダメージが半分に。コイン50枚で買う	⬆EXP(経験値)の増加率が2倍になるという大変なスグレもの	⬆男子禁制のワールドにポポロンも入れる。コイン25枚で買う	⬆力の弱いアフロディテも青い回転扉をくぐれるようになる	⬆アフロディテがワールド内の消える壁を壊せるようになる	⬆アフロディテがこわし岩を3回で破壊できるようになる	⬆ポポロンもアロー、セラミックアローが3連射できるようになる
腕輪	**ほら貝**	**水さし**	**サーベル**	**短剣**	**羽**	**塩**	**シューズ**	**銅の盾**	**銀の盾**	**金の盾**
⬆ポポロンがフロアに仕掛けるマイン(地雷)の数が増える	⬆アフロディテが女人禁制ワールドに入れる。コイン25枚で買う	⬆やはり火には水。敵ファイヤーに触れてもダメージを受けない	⬆敵に与えるダメージが2倍になる。つまり攻撃回数が半分で済む	⬆UMBRELLAと入力すれば、敵のコウモリが全滅する	⬆サブ画面で1〜9のキーを押すとそのワールドの前まで出られる	⬆死神の神殿に入るときはこれで体を清めておかなければならない	⬆主人公の歩くスピードが2倍にアップ。やはり足が速いほうが便利	⬆小悪魔の弾を防げる。剣を出していると無効。コイン30枚で買う	⬆中悪魔の放つ弾はこの盾で防げる。コイン40枚で買う	⬆大悪魔の放つ炎以外はこれで全て防げる。コイン50枚で買う

ピラニア
⬅水中から飛んでかじりにくるのだ

ファーネリー
⬅悪魔の植物。攻撃はしてこないが、触れるとイタイ！

ストーンスタチュー
⬅壁にはりついている。矢を放ってくる

マスク
⬅壁にはりついて攻撃してくる

シットルケ
⬅前作でデビューした魔術師

バイター
⬆武器を食べて大きくなるが、最後に破裂する情けないやつ

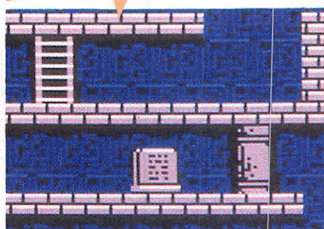
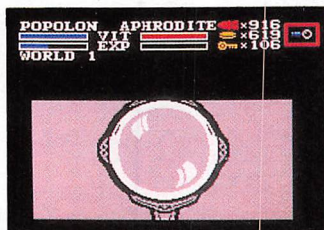
バジリスク
⬆中悪魔。姿を消したり現したりしながら炎を吐いてくるのだ

マナー
⬆水中に潜む巨大なタコ。長い足がじゃま

大悪魔を倒してガリウスに挑戦

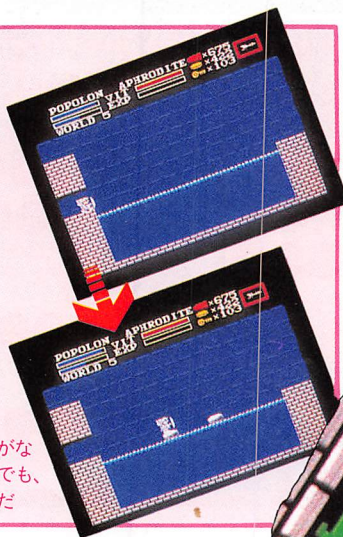
城内で、アローと虫メガネ、グレートキーを取ったらすぐにワールド１へ直行だ／

ワールド内にはいろいろな仕掛けがあり、お墓みたいな石碑はその１つ。石碑にはそのワールドの大悪魔(つまりボス)を呼び出す呪文が刻まれている。サブ画面で虫メガネを選び、石碑の前でMキーを押すと文字が読めるようになっているんだ。大悪魔のいる部屋は魔法陣が大きく書いてあるのですぐわかるよ。そこで呪文を入力すれば、大悪魔と対面するわけだ。実は、ガリウス以外の大悪魔はたいして強くないぞ。勇気を持って立ち向かおう／

やっと虫メガネが役に立つ

各ワールドには何個かの石碑が立っている。虫メガネでのぞくと呪文が浮かびあがる

これははずれだったようね。やはりわかりにくいようなところにあるのかな。マップでもう１度確認してみよう

お城の外は仕掛けがいっぱい♡

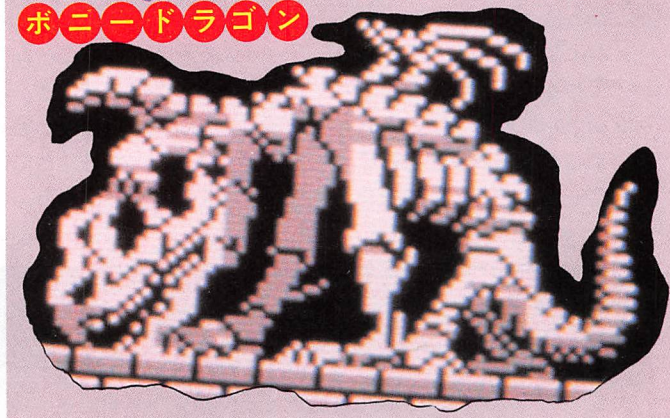
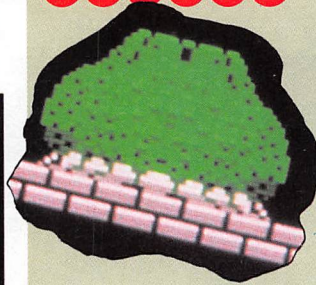
仕掛けは城内だけではない。むしろワールドの仕掛けのほうが巧妙でかつ複雑だ。敵を全滅させたり、通る道順を変えたりすると思わぬ隠し部屋へ行けちゃったりするのだ。

たとえばこんな感じ。ここは足場がないので、当然水に入るハメになる。でも、ある条件を満たすと足場ができるんだ

ワールド１

こいつの投げる骨は、分裂して数が増えていく。速攻戦が有利だ

グリーク王朝より遥か昔に正義の騎士によって殺された、生けるドラゴンの骨

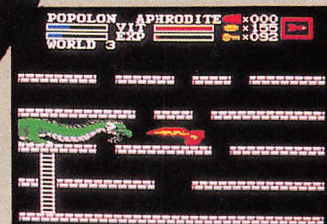
ボニードラゴン

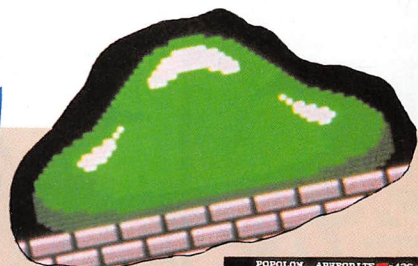
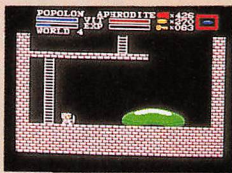
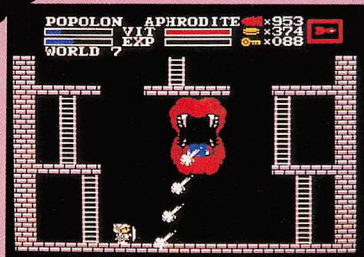
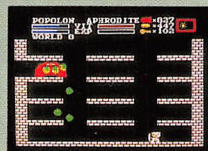
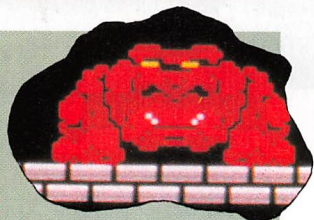
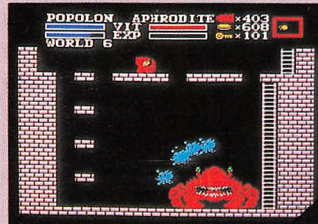
ワールド２

シーアネモネ

飛んできた花粉に当たって水中に落ちるとかなり危険

突然変異のお化けフラワー。つぼみの状態から何度も花を開いて攻撃してくる

ワールド３

長い胴体をくねらせて炎を吐き出す、とても強暴なドラゴン。炎の攻撃力は絶大／

イルシーブドラゴン

こいつの弱点は現れて炎を吐くまでに時間がかかること。先制攻撃で倒せ

the MAZE of GALIOUS
ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜
ワールド 4
ジャンボスライム
スライムだから軟体だなんて思ったら大間違い。デカいのでつぶされそう
うまく逃げ込まないと体当たり攻撃してくるぞ
ワールド 7
ビッグリップ
こいつにニッコリ微笑まれたら、どんな勇敢な戦士も背筋が凍るような恐怖感にかられるというきもち悪い大悪魔
口を大きく開けツバを吐きかけてくる。なんてきたないヤツなんだ！ やめてくれ〜
ワールド 5
宙に浮いてしかも首をくねくねうねらせる。足場が狭いぶん、不利だ
ドンラ
中世代に生息していたと思われるような巨大な首長竜。防御力が絶大でとても攻撃しにくい。しかも炎を吐くんだぜ
ワールド 8
マトが小さいだけになかなか攻撃しにくい。追いつめられると危ないぞ
動きが敏性でフロア中をちょこまか走り回り体当たり攻撃をしてくる。おまけに鼻からボンボン弾を吐いてくるぞ
モンスター
ワールド 9
3つの首から炎を吐きつける。炎の射程距離も長くダメージは大きい
キングドラゴン
こいつの頭上の雲は、カミナリを落としてくる。雲は倒せないので、ガリウスと同じくらい強いのだ！
ワールド 6
カニは横バイだから移動パターンは読みやすい。あまり強くない
悪魔がカニに姿を変えたもの。泡攻撃で下に落とそうとするんだ
アーリアン

FAN ATTACK

一人息子ジミーを救出するため、
呪いのかかった館に向かったのだが…!?

魔性の館
～ガバリン～

全8ステージからなるこの広大な館には、世にも恐ろしい魔物達が待ち受けている。果たして愛息子(まなむすこ)ジミーを無事助け出すことができるのか!?

ポニー
☎03-221-3161
発売中

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	4,900円

主人公ロジャー・コップ

彼がこのゲームの主人公だ。愛する一人息子を助け出すべく、単身この館に乗り込みガバリンたちと死闘を繰り広げる。死ぬなよ！　コップ！

アイテムをすべて探しだせ!

館には、かつての戦友ビッグベンの呪いがかけられ、中には気持ちの悪い敵がウロウロしている。しかも、部屋どうしが、迷路のように入り組んでる。各ステージはワープゾーンを含め基本的に3つのマップから構成されている。さらに秘密のワープ部屋も各ステージにあるのだ。時刻は実際の時刻。夜になるとまっ暗になってしまう。

ワープ部屋
㊟ステージ3以降のワープ部屋は写真を省略します。

各ステージはだいたい3つのマップに分けることができる。左のエリアから右のエリアへ移動するには、たてスクロールのワープゾーンを突破しなければならないのだ。

さらにスタート時コップは何も攻撃用のアイテムを持っていないので、まずそれを探し出そう。敵によって使う武器が異なるので、それも研究しよう。ワープ部屋にはパワーアップアイテムがある。必ず寄ること。最初の武器はここ。

パワーアップアイテム

サクランボ
敵キャラを全部倒したときに出現する。これを取ると、1～10ポイントのパワーアップができるのだ。

コーヒー
サクランボ同様敵キャラを全滅させると出るのだけど、あまり出現しない。10～50ポイントもパワーアップする。

武器

ヤリ
直接突き刺して使う。そのため敵と接近しなければならないので注意。

初登場の敵キャラ

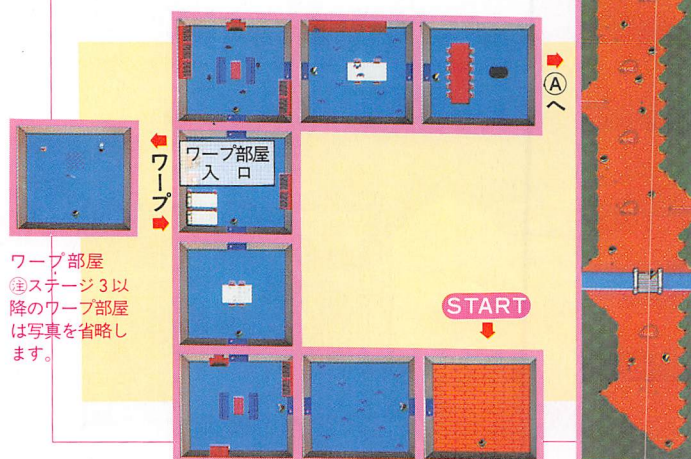
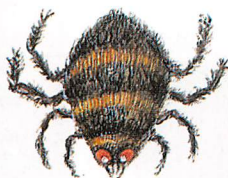
コウモリ
動きも遅く弱いけど、1度に大量に出現するのは困る。楽勝のキャラだぞ。

ネズミ
1度に4匹出現する。弱いくせにとってもすばしっこい。動きを予測しよう！

ベトコン
ワープゾーンに出現する。動きも速く弾も撃ってくる。慎重に対処するように。

アイテム

カギ
閉ざされた扉を開けることができる。敵キャラを倒すと手に入る。

水晶玉
この水晶玉を5つ集めると、謎解きの手助けをしてくれる。

このステージでは、攻撃用アイテムのガンが手に入る。カジキを倒せばOKだよ。それから、入れない部屋がある。GOAL手前のネズミのいる部屋だ。扉が開かないからといって、あわてるなよ。扉を開けるには、手前の部屋にいる敵をすべて倒してしまうこと。そうすれば、扉は開くよ。他のステージでも、似たトラップが何回か出てくるけど、同じように敵を全滅させれば、突破できる。

鏡のある部屋では、隠れキャラのミルクが見つかる。一定時間無敵になるうれしいアイテムなのだ。特に、いやなクモと戦うときには有利だ。ミルクなしでは、部屋のすみに逃げて消極的に戦うのがベスト。こいつを倒せば、コーヒーが手に入る。

ワープ部屋への入口は部屋の中を歩き回ってると見つかる。ここでワープした先の部屋にはコーヒーなどのパワーアップアイテムが置いてある。

スタート直後の最初の部屋ではブラットがいるので注意が必要だ。部屋に敵がいないので安心しているといきなりコップの横にドクロが現れ、「アオッ!」ということになってしまう(コップは敵にやられたときこういう叫び声をあげるのだよ)

クモを倒せば、ライフルが手に入るよ。

この面にある秘密のワープ部屋は、スタート地点のあるエリアのいちばん上右側(ネズミのいる部屋の上)にある。ここでワープしてパワーアップだ。ネズミを倒しても、コーヒーが手に入るぞ。ここまでの激烈な戦闘でコップもかなり弱っているはず。何度もこうもりを倒してサクランボを取って、元気づけてあげる必要があるね。腹が減ってはイクサができない——っていうでしょ。

それからたてスクロールのワープゾーンから、いきなりオノを持った緑色のカエルが襲ってくる。ブローニーという敵キャラだ。こいつにはよっぽど注意しないとやられてしまう。やり過ごすなんてセコイことは考えないで早めに倒すこと。先はまだ長いぞ!

武器 日本刀

なぜこんなところに日本刀が……。とにかく取っておこう。これがないと次のステージ5のボスキャラは倒せない。

初登場の敵キャラ

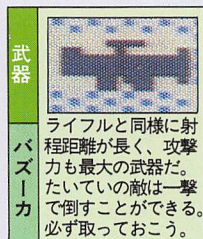
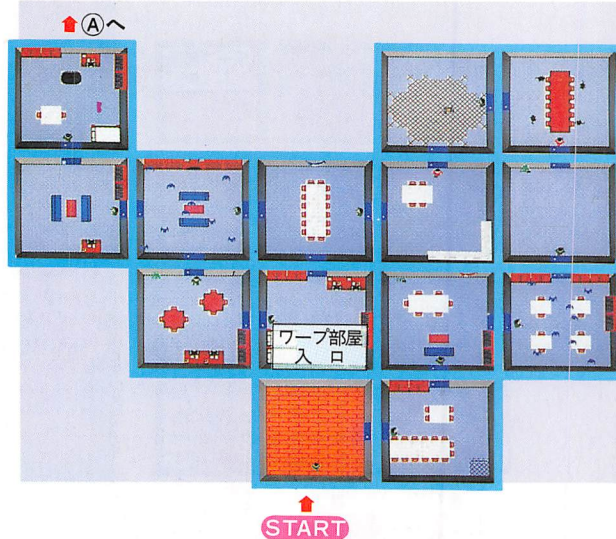
ブローニー
動きは遅いが、空中を飛んでオノを投げて攻撃してくる手強いヤツ。倒すためには動きを予測しよう。

カジキ(赤)
青いカジキ同様攻撃はしてこない。こいつを倒すとその部屋の敵キャラが静止してしまう。

集めた水晶玉も4つになった。このステージを突破すれば水晶玉は全部そろう。今はまだ何も言えないけど、この水晶玉がジミー救出の手助けをしてくれることになるのだ。

画面数もワープゾーンを除いて20もあり、なかなか難しい。こんなところで手を焼いているようではとうていクリアはできないぞ。

それからこのステージのボスキャラ、キャリーキッズはバズーカで攻撃してもまったく効果がない。ステージ4でとった日本刀で戦うのだ。しかし4人いるうち、実体があるのはたった1つ。早く本物を探し出そう。

武器 バズーカ

ライフルと同様に射程距離が長く、攻撃力も最大の武器だ。たいていの敵は一撃で倒すことができる。必ず取っておこう。

初登場の敵キャラ

キャリーキッズ
4人いるうちで本物はただ1人だけ。動きも速く、とても強い敵だ。4人がローテーションではく炎をよけきれるかな!?

魔性の館

STAGE 6
部屋数がいちばん多い難所中の難所だ!

このステージは、このゲームの中で部屋数のいちばん多い難所だ。秘密のワープ部屋の入口は、GOAL左隣りのピンクのカエル(デスメンツ)のいる部屋にある。

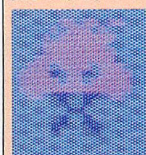
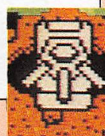
じつはステージの最後には、ゲームを解く上で重要な役割をするアイテムが出る。

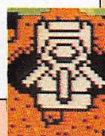
Ⓑへ　Ⓑ　Ⓐへ　GOAL　ワープ部屋入口　START　Ⓐワープゾーン

武器 火炎弾 スタート地点の右ななめ上の部屋に隠されている。その破壊力は大きく、アイトラムを倒すには必要不可欠な代物だ。取り忘れないようにね。

初登場の敵キャラ

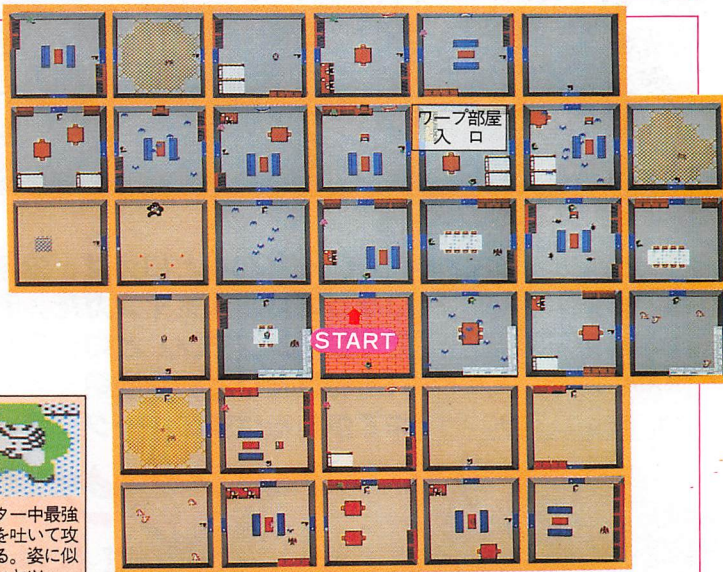
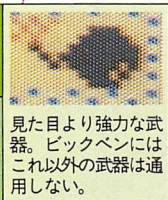
デスメンツ 一見ブローニーの色違いという感じがするヤツ。こいつの投げるハサミは空中で3つに分裂して来る。

アイトラム 動きが速く強い。キャリーキッズ同様4人がローテーションして攻撃してくるが、実体は1つだ。こいつを倒すには火炎弾が必要になる。

戦車B ワープゾーンにいる。Aタイプの戦車よりも撃ってくる弾の量がかなり多い。

サソリ 動きは速いが比較的弱い。1度に4匹ぐらいが出現するけど楽勝だよ。

アイテム サングラス これを取ると今まで見えなかった敵が見えるようになり、偽物のいる敵も本物が見えるようになるというとってもありがたいアイテム。

STAGE 7
部屋が密集した迷路を抜け出せるか!?

秘密のワープ部屋はスタート地点から上へ2画面行ったカジキとブローニーのいる部屋の右隣りにある。十分にパワーを上げておかないとクリアはむずかしい。

本当のことを言うとジミーはこのステージにはいない。今まで通って来たステージのどこかに捕らわれていたのだ。この謎を解かないとステージ8へは行けない。

GOAL　ワープ部屋入口　START

武器 爆弾 見た目より強力な武器。ビックベンにはこれ以外の武器は通用しない。

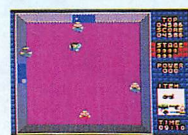
アイテム クロス 敵から受けるダメージを少なくしてくれる。とってもありがたいアイテムなのだ。

初登場の敵キャラ

ヘル 動きが速いうえに、コウモリを発生させるめんどうないやなヤツ。

ビックベン 全モンスター中最強の敵。炎を吐いて攻撃してくる。姿に似合わず悪いヤツ。

このステージは今まで通ってきたステージのどこかに隠されていた扉を開けることで来ることができる。それが見つけられないと、いつまでたってもステージ8には来られない。カンをフルに働かせて探し出さなければならない。

ステージ8は1本道で迷うことはないのだが、今まで出てきたガバリンたちが全員で待ち受けているという恐ろしいところなのだ。今までを何とか突破して来た人でもこのステージをクリアするのは大変だ。パワーを十分にためて全力で立ち向かえ!!

今まで出て来たモンスターが全部いるのだからたまったものではない

FAN-ATTACK

ポドリムスからやって来た刺客を探しだせ！

ウイングマン2

エニックス
☎03-366-4345
発売中

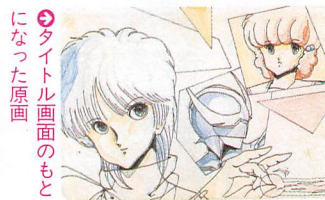
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,800円

『ウイングマン』といえば、少年ジャンプで連載になっていた人気マンガだ。そのマンガをもとにして『ウイングマン』というアドベンチャーがつくられたわけだけど、今回紹介するのはその第2弾。前作で倒したはずのキータクラーが復活……!?

あおいさん♡

ウイングマン登場！

ストーリー

正義の味方になることを夢みていた広野健太は、ある日空からふって来た夢野あおいを助ける。なんと彼女は異次元世界のポドリムスから3次元に逃げ込んで来たところだったというのだ。そして、彼女をポドリムスの悪党リメルから救うことで、描いたことが現実になるというドリムノートを手に入れる。このノートの力を借りて、健太はとうとう正義の味方ウイングマンに変身できるようになった。そして、前作でポドリムスの悪党を倒したはずなのだが!?

タイトル画面

タイトル画面のもとになった原画

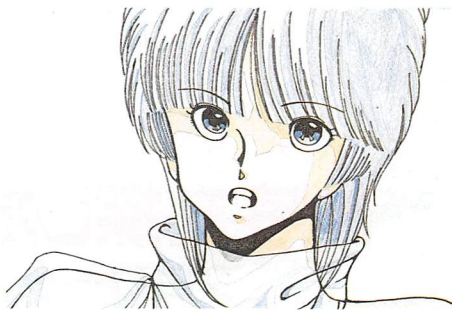
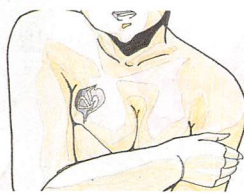
親切設計 なんですかモード？

画面中央にある健太カーソルを調べたいところまで移動して、リターンを押すだけ。場所の判定がきびしい場合もあるから正確にね。

だれかに、持ち物を見せたり、渡したりするときに、いちいちコマンドを入力しなくてもいい。ユーザー想いの便利コマンドだね。

この『ウイングマン2』では、とっても便利で使いやすい「なんですか？　モード」というものがついている。まず、ミル・トルなどのコマンドを入れたときに、画面中に出る健太カーソルを、アイコンのように使って調べることができるのだ。さらに、自分の持ちものを見せたり、渡したりするときもこのカーソルを使って、ものを指定することができるのだ。

その他にも、10個のファンクションキーには、もっとも使用度数の高いコマンドが、入っている。

攻略法と同時に原画も楽しんでね！

登場キャラクタ 自己紹介

正義の味方ウイングマンこと広野健太をとりまく登場人物たち。健太のまわりには、つねに女の子がいっぱいだ。小川美紅はかわいいガールフレンド。でも、夢野あおいもすてきだし……。健太の心は決まらない。

コーヒーブレイクにだけ登場するのは美森くるみちゃんといって原作ではアイドル歌手なのだ。

広野健太（ウイングマン）

「オッス、俺の名前は広野健太。正義の味方のウイングマンだ！　美紅ちゃんや、あおいさんと一緒に事件を解決しなくっちゃ！　がんばろうぜ！」ヒーローアクション部のリーダー。ちょっぴりおっちょこちょいだけど、とてもやさしくてかっこいい。健太こそ現代のヒーロー像なのだろうね。

夢野あおい

「わたしの名前は夢野あおい。じつはポドリムスっていう別の世界から来たの。だからディメンションパワーっていう不思議な力があるんだけど、いまはあまり調子がよくないの。次は美紅ちゃんでーす。美紅ちゃんはけん坊のガールフレンドなのよねー」とおねえさんぶっているんだけど心のうちは……？

小川美紅（みく）

「みなさんこんにちは小川美紅です。も～、あおいさんったらあまりひやかさないでよ～。わたし人のことからかうのって、あまりよくないと思うの」保健委員であり新体操部員でもある。健太を想い続け、あおいたちとともにウイングマンを助ける芯の強い女の子。とってもかわいくていじらしい！

森本桃子

「キャイン♡。わたし森本桃子で～す。リーダー（健太）と美紅ちゃんの仲がいいので、ちょっぴりさみしいけど、ももこガッツでがんばっちゃいま～す。みんな、応援してね♡」健太に片想いなのだが、美紅ちゃんやあおいさんといっしょにウイングマンの手助けをするけなげな女の子なんだ。

布沢久美子

「ジャーン！　布沢久美子でーす。わたしはいま、新聞部の取材で忙しいの。ねぇねぇ、どこかにみんながあっと驚くスクープがないのかしら……」初め健太の正体を探っていたが、いつの間にか、健太たちと、ウイングガールズの1人として、悪に立ち向かうようになった。メガネをはずすと、けっこうかわいいのだ。

北村先生

「わたしは北村のぶゆきです。北倉先生が辞められて、そのかわりにこの学校に来ました。えっ、わたしがキータクラーだって。冗談はほどほどにしてほしいなぁ。だってキータクラーってやつは、ウイングマンとかに倒されたんだろ」北倉先生が前作でじつはキータクラーだったから、北村先生ももしかしたら……？

福本のりお

「ウッス、おれ福本のりお。おれさぁ、最近腹がへってしょうがないんだよなぁ。なぁたのむから、なんか食いもんを持ってきてくれー！」健太の幼なじみであり、親友でもあり、さらにクラスメートでもあるのだ。彼はこのゲームの中で、とても重要なアイテムを持っているんだぜ。

桜瀬リロ

「はじめまして、わたし桜瀬リロです。今回は大好きなあおいお姉さまと一緒でとってもうれしいですワ。でもね、福本さんみたいなぶさいくな方と一緒に出さないでほしかったですワ。みなさん、よろしく♡」もともとは、リメルが送ってきた刺客だったという過去を持つ。シーン1の視聴覚室にいる。

リメル

異次元世界ポドリムスの大悪党なのだ。ドリムノートを求めて、日夜あおいをつけまわしている。正義の味方ウイングマンの宿敵でもある。

ザシーバ

こいつは顔に似合わず予知能力や幻覚攻撃なんてシャレたものが使える悪党なのだ。リメルの指令を受けて3次元の世界に現れたのだが……。

Dr.フィッケン

あおいのおとうさんDr.ラークの命令で、ある重要な物を探しているのだ。リメルに捕まっている連中を解放するのに、ぜひとも必要なんだけど……。

ナゾの男

ウイングマンたちがピンチになったときに、どこからか現れるナゾの男だ。彼のコスチュームは都会テレビのバギャンのものなんだって。

キータクラー

前作のウイングマンで、北倉先生に化けて、ドリムノートを狙ったのだが、戦いの末、倒されたはずなのだ。果たして復活したのだろうか？

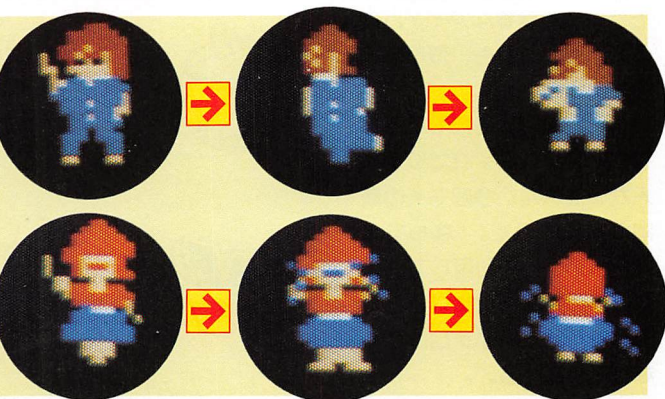
とってもかわいいお絵描きモードだよ

ふと画面の下の部分を見てみると、健太や美紅ちゃんが、チョークを持って立っている。そう、健太や美紅ちゃんが、ボクたちのかわりに文字を書いてくれているのだ。でも、ほっぽっとくと健太はふてくされて、しまいには寝てしまう。そして、美紅ちゃんは泣いてしまうのだ。

細かいところまでとってもていねいに作ってあるね！

健太

美紅

プロローグ画面

刺客を探しだせ!

プロローグ

ある日、あおいのところへポドリムスにいる父Dr.ラークから連絡が入った。ポドリムスから3次元へまた誰かやって来ているというのだ。もしかしたら、健太やあおいを狙ってリメルが送り込んだ刺客かもしれない。だとしたら殺される前に、その殺し屋を先に見つけ出さなくてはならない。先制攻撃をかけたほうがいいに決まっている。

健太、あおい、美紅の3人はさっそく捜査にかかることにした。

いったい、刺客はどこにいるのだろう。前作同様、意外と身近にいる可能性が高いのかも知れない……。

アイテムを探し出そう

シーン1

いよいよ捜査開始だ。登場人物から情報を聞き出すのはもちろんのこと、それと同時に健太カーソルを使って、もれのないようにあちこち調べまくろう。シーン1では7コのアイテムが見つかるよ。

シーン1で移動できるのは学校内の4か所。まずはじめは北村先生のいる音楽室に行こう。ここでアイテムが2コ見つかる。次にプールに行くと、布沢さんがスクープを探している。ほめてあげるとアイテムを1コ渡してくれるんだ。また、この他に重要なアイテムを1コ手にいれることもできるんだ。よ〜く調べようね。そして、その後食堂で2コアイテムを揃えて、視聴覚室へ行こう。リロちゃんから落とし物を預かる。最後に食堂に戻って、桃子ちゃんにその落とし物を渡せばOK。

食堂

食堂では、桃子ちゃんがジュースを飲んでいる。彼女は、何かを落として困っているようですよ。

音楽室

北村先生がコーラス部の練習を待っているところ。ここではウイングマンの主題歌の楽譜が見つかるのだ。

視聴覚室

視聴覚室にはリロちゃんがいる。とってものどが乾いているんだって。正義の味方はこんなときこそ人助けをしなきゃね。

プール

布沢さんがスクープを探している。とんでもない場所から、あるものが出る。ウワサによると彼女は、おせじに弱いらしい。

アイテム研究

アイテムは、ストーリーの進行に重要な役割を果たしている。この中のほとんどが、そういった重要なアイテムなのだ。くれぐれも、取り忘れのないようにね。

さて、前作ではおだてると意外とアイテムをくれたりする人がいたよね。今回もその傾向があるようだ。「なんですか? モード」を利用して、画面のすみずみまで調べることも忘れずに。アイテムは意外なところにある。

楽譜

ウイングマンの主題歌が書いてある。どこにあるかはだいたい見当がつくよね!

指輪

途中であおいさんが盗聴器じゃないのかなっていうけど、いったい何に使うのかな?

500円

見てのとおり何のヘンテツもない500円である。何に使うかは、もちろんわかるよね

時計

この時計はだれかが持っている。健太がなくしてしまったものだが、じつは……!?

食券

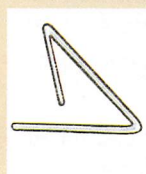
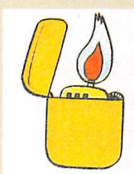
食堂で売っている。カレーライスの食券で、値段は400円。学食のわりに高い!?

ジュース

ある場所で売っている。1コ100円。パイナップルジュース以外は売り切れなのだ

バッチ

ウイングマン・ガールズのメンバーがつけるバッチなのだろう。だれんだろう?

針金

いったい何に使うのかと疑問に思うかもしれない。それでいいのだ。悩んでね!

ライター

何で学校にライターがあるのかな。そういうことよくないと思うけど、大切なアイテム

敵の正体とは……!?

シーン2

くるみちゃんのコーヒーブレイクが終わるとシーン2が始まる。このシーン2では敵の正体があばかれるのだ。

食堂内ではあるアイテムを見つけて、福本くんからはあるアイテムと引き換えに新しいアイテムをもらおう。体育館にいる美紅ちゃんと、視聴覚室にいる布沢さん、テニスコートにいる桃子ちゃんはよく調べること。

正体をあばかれた敵との戦闘モードをクリアすると、紙芝居シーンとなって舞台はついにポドリムスに……。

食堂：ここで福本くん、大口をあけてうどんを食べている。彼はとってもおなかがすいているそうだ。

体育館：ここでは美紅ちゃんが画面に登場するのだ。かっわいい～！ でも、やるべきことはやらなければ……。

視聴覚室：布沢さんの持っているビデオは規格外で使えないんだって。アイテムは、手に入らないけれど何かをしなくてはならないんだよね。

アイテムを探してもムダだけど、やっぱりとても重要な秘密が隠されているのだ。

ウキウキ紙芝居だよ

シーン2で姿を現したザシーバを倒すと、あれよあれよという間に話が急転回。紙芝居のように場面が流れて、舞台は一気にポドリムスに移る。

ウイングマン2

コーヒーブレイクよ！

シーン1を終わらせると、美森くるみちゃんが出てきて、一息つくことになる。でもこの1回しか出ないのは悲しいなぁ。

リメルを倒すぞ！

シーン3

ポドリムスでは、布沢さんと桃子ちゃんがリメルに捕まっていて、うかつに手が出せない。さきに研究所に行くと、Dr.フィッケンから重要なヒントを得るよ。ここであるアイテムを使ってナゾを解くと、研究所の奥の隠し部屋に進むことができるんだ。そこであるアイテム○○○を使うと、リメルの力を弱めることができる。で、王宮にいるリメルを倒して一件落着と思っていると……!?

おまけ その1 おもしろコマンド集！

↑シーン1の音楽室で「たたく ギター」と入力すると……

ストーリーに関係ないことを聞いても、いろいろ答えてくれる。この表以外にもあるので試してみてね。この他に、何も入力せずにリターンキーばかりバシバシやってるとあおいが怒って口をきいてくれなくなる。これもユカイ！

場所	シーン1	
食堂	ふく	がらす
	とる	じゅーす
	とる	すとろー
	くすぐる	ももこ
音楽室	はなす	まつおか
	たたく	ぎたー
	ひく	ぎたー
	たたく	かべ
	とる	ねくたい
プール	あける	どあ
	とる	ふく
	みる	めがね
	たたく	しゃわー
視聴覚室	にぎる	ゆび
	たたく	かべ

場所	シーン2	
食堂	たたく	まど
	たたく	こっぷ
	たたく	ふくもと
	みる	せいふく
	きく	なまえ
	はなす	かっこいい
視聴覚室	すわる	いす
	たたく	いす
	みる	くみこ
	とる	すかーと
テニスコート	すわる	しんぱんだい
	たたく	ももこ
体育館	はなす	なにしてる
	みる	みく
	みる	せいふく

悪・裂・ウイングマン!
戦闘モード

シーン2の体育館で美紅ちゃんにあることをすると、ザシーバが現れ、1回目の戦闘モードになる。画面の右下では「チェイング！」の掛け声とともに健太が変身するぞ。

ウイングマンは、戦闘で4種類の武器が使える。1つは額についているブーメランのようなものを飛ばして使うスパイラルカット、2つ目は胸のWマークから強力なビームを真正面に発射するファイナルビーム、3つ目は敵がどの位置にいてもその方向に飛ばすことのできるビームフラッシャー、そして4つ目は必殺の分身攻撃デルタエンドだ。デルタエンドは敵の体力のメモリが3以下になったときに初めてかけられる決め技だ。

そして、シーン3の最後にある戦闘モードをみごと突破すると、あの「かぜが1つわたしの心の中を吹き抜けました。」という感動のエンディングシーンだ。じっくり、ゲームの余韻を味わってほしい。泣けるぜ！

これが戦闘シーンだ。画面中を動き回り敵の体力が回復するまえに、連続攻撃をしかけるのだ。キミも勝てる！

チェイング!!

戦闘モードに入ると、「チェイング！」の掛け声とともにウイングマンに変身する。なかなかかっこいいね

ウイングマンの武器

この3種類の武器を使いこなし、敵の体力をうばえ！

武器	説明
スパイラルカット	F・1キーを押して使う。敵が近距離のときに、この武器が使いやすい。遅いのが難点
ファイナルビーム	F・2キーで発射される。正面にいるときもっとも有効だ。ビームフラッシャーと使おう
ビームフラッシャー	F・3キーで発射される。発射時に敵のいた場所に飛んで行くので、すみに追い込もう

必殺 デルタエンドだぜ！

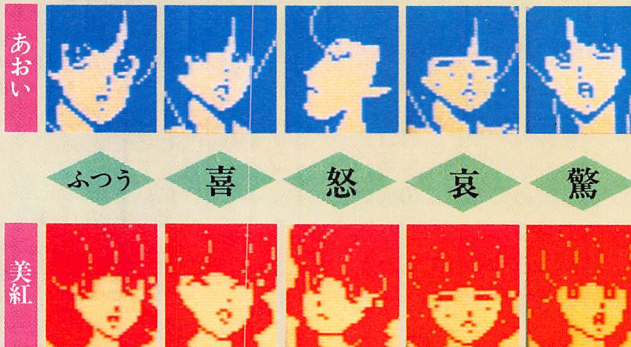
敵のエネルギーが3以下になったときにF・5キーを押すのだ！

セーブの方法

ちょっとひと休み

ゲームを途中でやめたいときは、「ひとやすみ」と入力すると、ポドリムス語として、12文字のパスワードを教えてくれる。戦闘モードで勝てないキミは、その前でセーブをして何回も挑戦してみよう。

おまけ・その2
あおいと美紅の五面相??

登場人物が、そのコマンドによって、泣いたり、怒ったり、喜んだり。見ているだけでとっても愉快な機能だ。この遊び心をスミからスミまで入れたことによって、ゲームがよりいっそう充実したものになっているようだね。美紅ちゃんの笑顔がステキ。

FAN-ATTACK Special

レベル7まで一気に突破!

ザナドゥ

XANADU

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

日本ファルコム㈱
発売中☎0425-27-6501

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

完全攻略 PART-II

完全攻略の第2回はレベル4〜7まで。このへんはワープゾーンの密集地だから、惑わされないように気をつけること。オマケはマップ上の全ブロックリストだ!!

背景ブロックのすべて

『ザナドゥ』の魅力のひとつは、いかにも風景している地下マップだろう。

パート1で説明したように、各レベルの地下マップは80×50=4000個のブロックで構成されている。といってもブロックが4000種類あるのではなく、下の写真にある60種類のブロックを巧妙に組み合わせてマップにしているのだ。

たとえば、右にある3つのショップが並んでいる風景は、レベル4の地下マップの一部。この部分をブロックの組み合わせがわかりやすいようにすると、右下の写真のようになるのだ。

では、特殊な意味を持つブロックを紹介しておこう。

0A……キャラが上を歩ける。マトックで掘れる。マントルで通り抜けられる。

1A……キャラが上を歩ける。マトックで掘れない。マントルで通り抜けられない(塔の中では通り抜けられる)。

3A……キャラが上に通り抜けられない。マトックは無効。マントルで通り抜けられる。

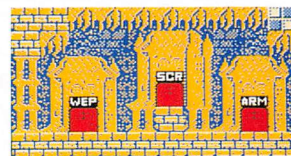
4A……キャラが登れる。

6A……ワープゾーン。7Aの背景とまったく同じ形なので、通常は判別不能。ただし地下マップでは"WARP"マークにしてある。

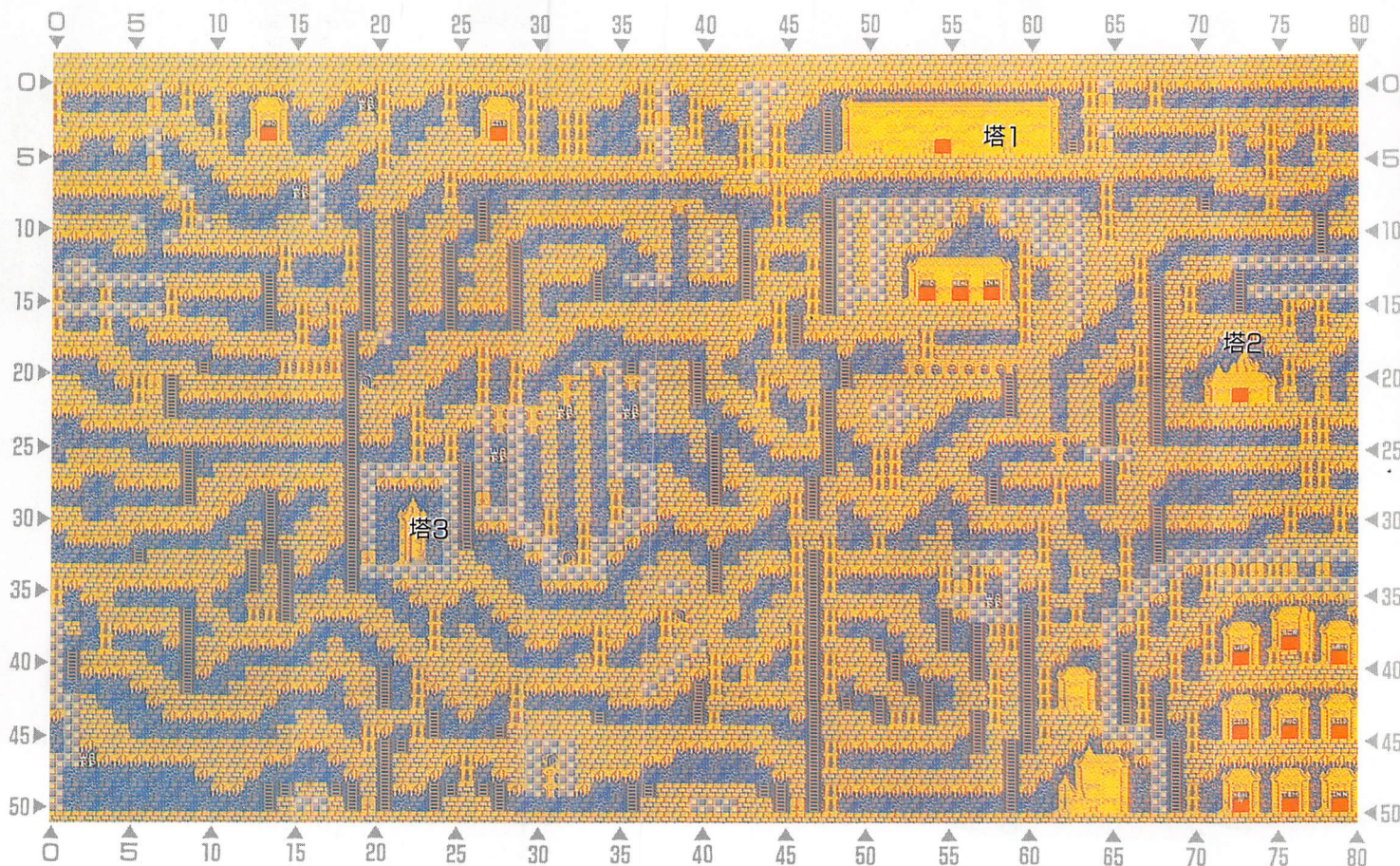
9A、1B……ケーブの入り口。

8B、9B……カギのかかった扉が開くときのアニメに使われる。

8E、9E、0F……マトックで掘ったときのアニメに使われる。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D										
E										
F		WEP	SCR	ARM	SILD	FOOD	GILD	HEAL	TEM	INN

レベル4の地下マップの右下にある風景。ブロックとブロックを分離すると……

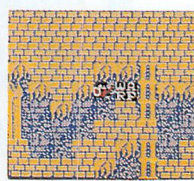
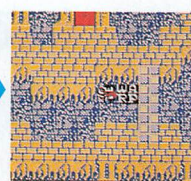
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C						SCR				
D			WEP						ARM	
E										
F										

ブロックリストと見比べると、ブロックの組み合わせ方がよくわかる。この例だと16種類のブロックが使われている

LEVEL4 地下マップ

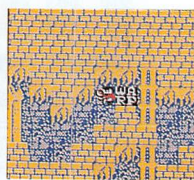
7つあるワープゾーンに注意しないとすぐに迷ってしまう。

モンスターでは、シュリーカー、アスティラゴアがDEG系の魔法で攻撃してくる。DEG系の魔法はキーテクニックで避けられないのだ／　また、リリティの放つTHUNDERは強力。痛恨のダメージを受ける／

ワープゾーンのワープの仕組み

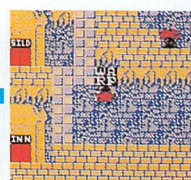
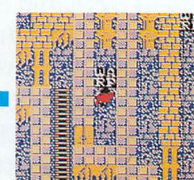
ワープゾーンに重なったときにワープする場所は決まっている。重なったワープゾーンから右下に向かってもっとも近いワープゾーンにワープするのだ。右下にないときはもっとも左上にあるワープゾーンにワープする。

ここは〔19, 1〕

〔15, 7〕にワープ／

〔32, 22〕にワープ

そして〔35, 22〕へ

〔27, 25〕へワープ／

〔57, 35〕に着いた／

〔2, 46〕に出現した

〔19, 1〕に戻った／

SHRIEKER（シュリーカー）

HTP 2500,5000,5000,7500
STR D-NEEDLE,D-NEEDLE,D-NEEDLE,D-NEEDLE
DFP 0,0,0,0
EXP 110,110,120,120
ITEM 250FOOD,500FOOD,790FOOD,2250FOOD

HORNET（ホーネット）

HTP 9000,9000,9000,9000
STR 5000,5000,5000,5000
DFP 0,0,0,0
EXP 100,100,100,100
ITEM B POTION,POTION,POTION,D RING

ITZAMUNA（イザムナ）

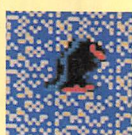
HTP 8100,8100,8100,8100
STR 300,300,300,DELUGE
DFP 0,0,0,0
EXP 120,130,140,150
ITEM POTION,KEY R POTION,MIRROR

MONODRONE（モノドロン）

HTP 2500,3500,3500,2500
STR 0,MITTAR,MITTAR,NEEDLE
DFP 0,0,0,0
EXP 100,120,150,100
ITEM LAMP,CANDLE,BALANCE,LAMP

LILITH（リリティ）

HTP 10000,10000,10000,10000
STR THUNDER,THUNDER,THUNDER,THUNDER
DFP 10000,10000,10000,10000
EXP 500,500,500,500
ITEM 260GOLD,990GOLD,1200GOLD,MIRROR

COKATRICE（コカトライス）

HTP 5000,5300,4800,5100
STR MITTAR,MITTAR,MITTAR,MITTAR
DFP 100,100,0,0
EXP 120,130,140,150
ITEM RUBY,200GOLD,LAMP,MIRROR

YOCHOL（ヨーチョル）

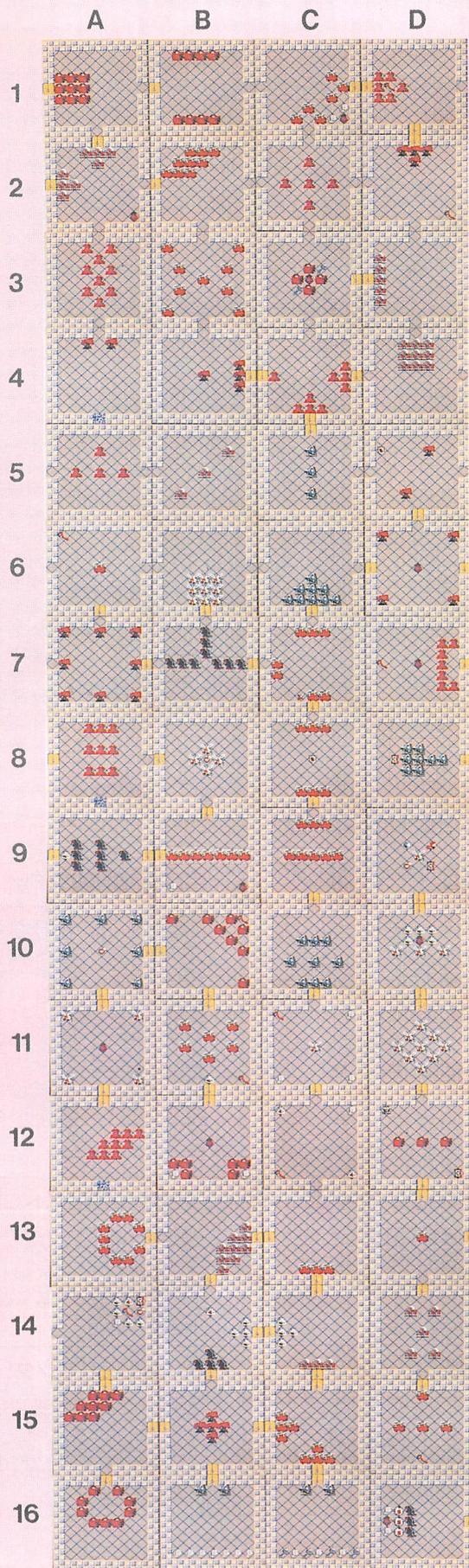
HTP 4000,4800,5100,4000
STR DELUGE,FIRE,FIRE,DELUGE
DFP 0,0,0,0
EXP 140,130,140,130
ITEM 390GOLD,SPECTACLE,B ONYX,R POTION

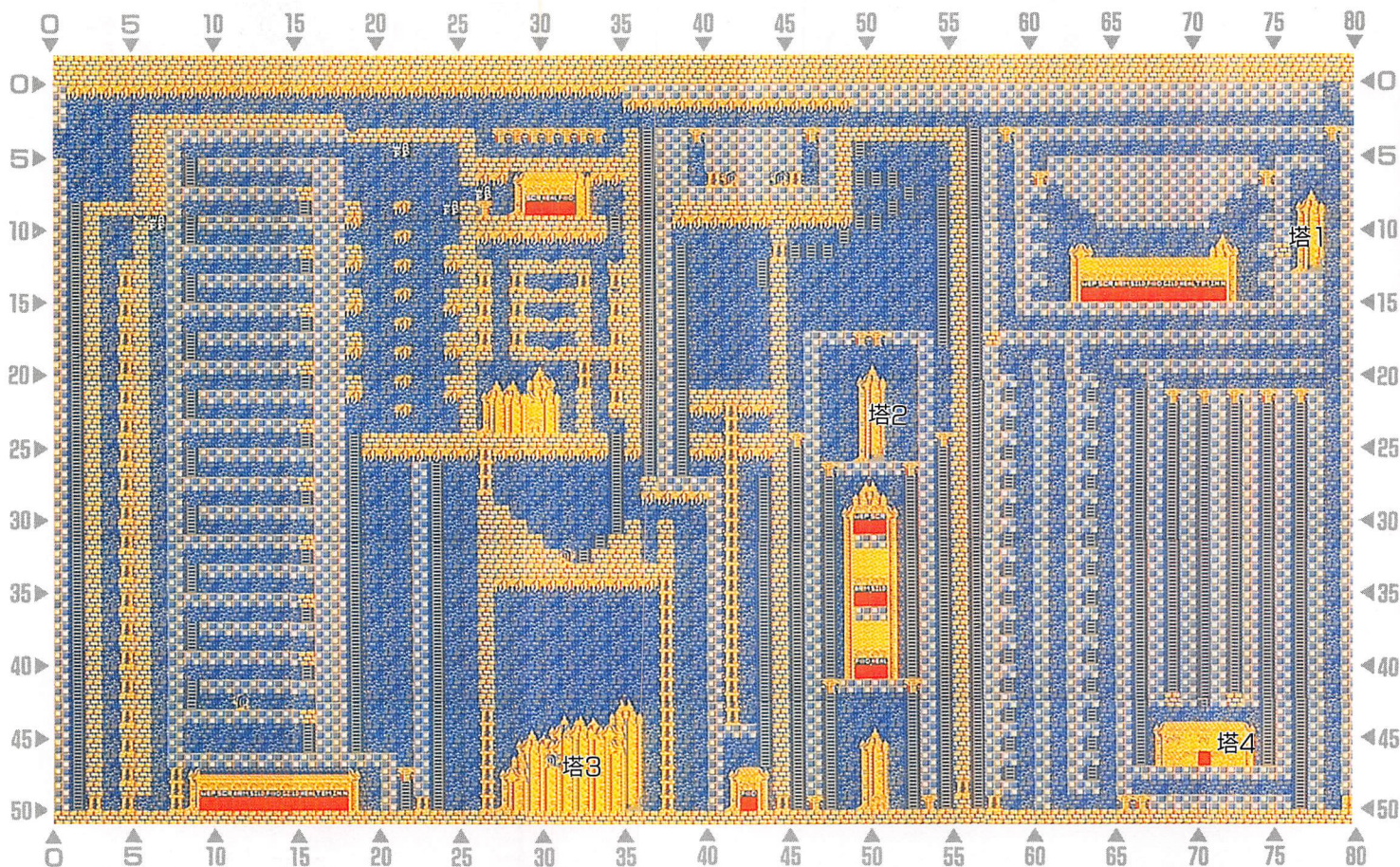
USTILAGOR（アスティラゴア）

HTP 6100,6100,6100,6100
STR D-NEEDLE,D-NEEDLE,D-NEEDLE,D-NEEDLE
DFP 0,0,0,0
EXP 100,110,120,130
ITEM POTION,B POTION,POTION,ELIXIR

LEVEL4 塔マップ

2つの小さな塔と巨大な塔があり、どの塔にも多くのマジックアイテムがある(ロッドやグローブはレベルの高い魔法や武器を持ってから取ること／)。

このレベルの塔にはデカキャラがいないため、安心してデーモンズリングやマントルが使える。カギのかかった扉が多いので、カギをたくさん買ってから入るよりもマントルとデーモンズリングを使い、戦闘シーンから抜けないように(モンスターを全滅させないように)注意しながら一気に3つの塔を制覇するといい。

	A	B	C	D
1	SPECTACLE	GOLD	SPECTACLE×2 GLOVE POTION	ROD FOOD
2	GLOVE CANDLE	POTION	FOOD	ROD R POTION
3	FOOD	POTION	KEY×2 GLOVE SPECTACLE	CANDLE
4	POTION 塔1	KEY	FOOD	BALANCE
5	FOOD	BALANCE	GOLD	+1L-SHIELD R POTION
6	ROD POTION	B POTION	MIRROR	GLOVE KEY
7	POTION	GOLD	L-SWORD POTION	ROD GLOVE FOOD
8	FOOD 塔2	D RING POTION	+1L-SHIELD POTION	HOURGLASS FOOD
9	POTION GOLD	SPECTACLE GLOVE POTION	ELIXIR	F CRYSTAL W BOOTS,D RING HOURGLASS B POTION
10	D RING MIRROR	ROD GOLD	MIRROR	POTION×5 GLOVE POTION
11	GLOVE D RING	POTION ROD POTION	ROD SPECTACLE×3 POTION	D RING
12	FOOD 塔3	GLOVE SPECTACLE×2 SPECTACLE	R POTION×2 SPECTACLE ROD	S-ARMOR HOURGLASS SPECTACLE
13	POTION	CANDLE	POTION	POTION
14	POTION×4 R POTION HOURGLASS ROD,D RING, SPECTACLE	R POTION POTION×4 GOLD	POTION×4 BALANCE	LAMP
15	GOLD	KEY	POTION	ROD POTION
16	B ONYX	SPECTACLE×7 GOLD	KEY×4 SPECTACLE×3 GOLD	SPECTACLE×2 GOLD GLOVE MIRROR

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

入れる塔と入れない塔の見分け方

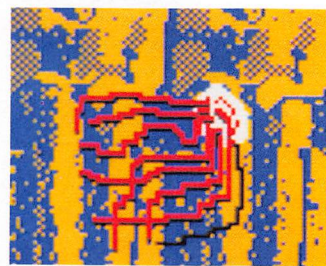
レベル4からマップに出現する入れない塔。レベル4ではさして気にならなかったこのトラップが、レベル5では大きな意味を持つ。なぜならレベル5にある入れない塔に入ろうとして塔のあるエリアに行くと、マトックなどのマジックアイテムを使わない限り出られなくなってしまうのだ！　マジックアイテムのムダ使いは心臓に悪いので、入れる塔と入れない塔の見分け方を紹介しよう。下の3つの写真を見ると明らかなように、塔の入り口のブロックが23ページの5Eになっている塔には入れず、ショップの入り口と同じ形か階段付きの入り口になっている塔には入れるのだ。なお、入れない塔とレベル6の塔にあるような隠し部屋とは何の関係もない。

入れる入口		入れない入口

LEVEL5 地下マップ

入れない塔が(26, 19)〜(30, 24)と(49, 44)〜(50, 50)にあり、入れない塔のあるエリアに入ってしまうと、マトックやマントル＋ウィングドブーツを使わないと出られなくなる。要注意だ！

また、(18, 3)のブロックの上は歩けるように見えるが、じつは下に落ちてしまうので、4つあるワープゾーンとともに気をつけること！

GRELL GIANT（ゲレルジャイアント）

HTP 100000　STR ?　DFP ?
EXP 4000/6000　ITEM CROWN

MUDMAN（マッドマン）

HTP 8400, 8400, 8400, 8400
STR 10000, 10000, 10000, 10000
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 240, 240, 260, 260
ITEM PENDANT, 1000GOLD, MATTOCK, LAMP

GIANT STRIDER（ジャイアントストレイダー）

HTP 7500, 6800, 10000, 10000
STR 3500, 3500, 3500, 3500
DFP 200, 200, 200, 200
EXP 200, 210, 220, 220
ITEM LAMP, POTION, 1500GOLD, KEY

MYCONID（マイコニッド）

HTP 4900, 5000, 7300, 7600
STR 25500, 25500, 25500, 25500
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 270, 270, 270, 270
ITEM KEY, 440FOOD, MATTOCK, POTION

STOROPER（ストローパー）

HTP 8400, 8400, 8400, 8400
STR 15625, 15625, 15625, 15625
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 160, 240, 240, 240
ITEM 490GOLD, ELIXIR, KEY, PENDANT

ACHAIERAI（アチャイライ）

HTP 5100, 5100, 5100, 5100
STR 11000, 11000, 11000, 11000
DFP 200, 200, 200, 200
EXP 180, 190, 200, 200
ITEM PENDANT, R POTION, 1100GOLD, POTION

SNOWMAN（スノーマン）

HTP 12100, 12400, 12600, 12900
STR 11500, DELUGE, DELUGE, 11500
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 250, 250, 250, 250
ITEM POTION, LAMP, 410FOOD, CANDLE

MIHSTU（ミアツー）

HTP 4300, 4300, 4300, 4300
STR POISON, POISON, POISON, POISON
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 190, 220, 240, 250
ITEM PENDANT, KEY POTION, 200FOOD

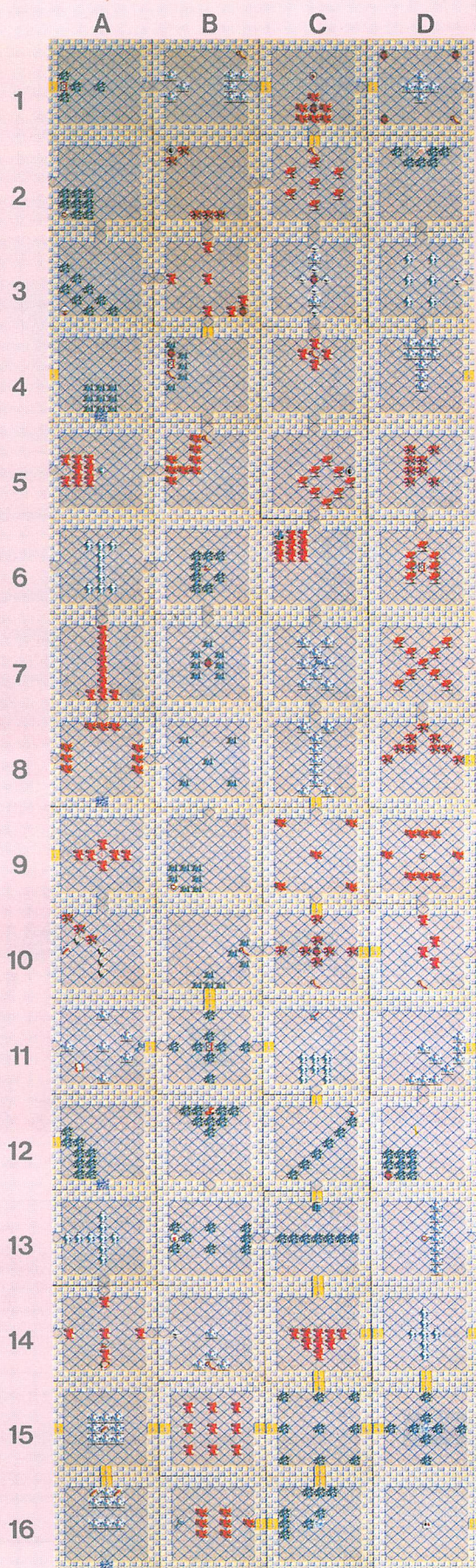
MANTARI（マンタリ）

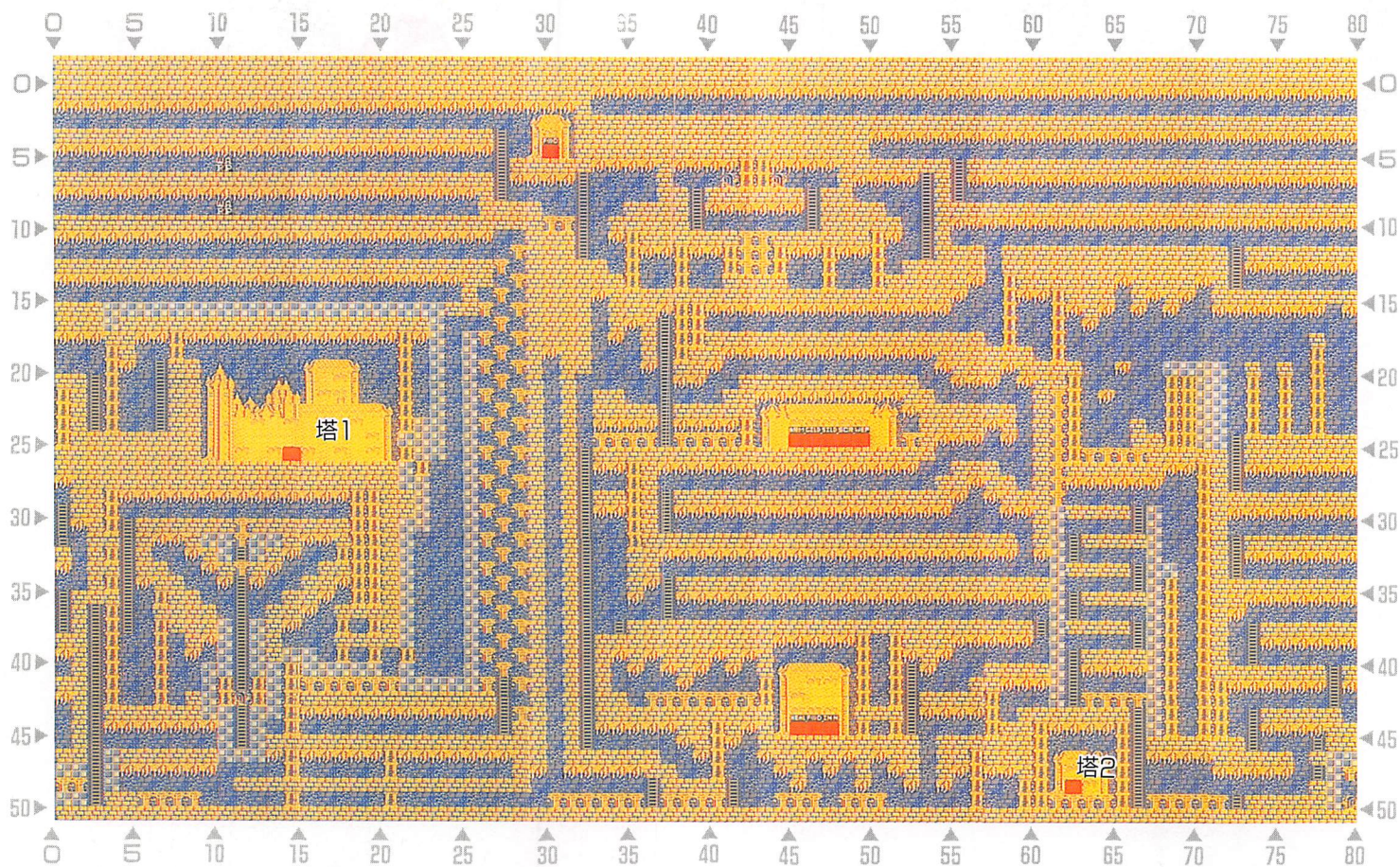
HTP 7800, 7800, 7800, 7800
STR 12000, 11125, 11125, 12125
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 250, 250, 260, 270
ITEM 500FOOD, SPECTACLE, MATTOCK, B ONYX

LEVEL5　塔マップ

2つの小さい塔、中規模の塔、巨大な塔という4つの塔がある。D16には2つ目のクラウンを持ったデカキャラ(ゲレルジャイアント)がいる。要注意／

A5にある+2ラージシールドは早めに手に入れ、デカキャラとの戦いに備えて使いこなしておこう。また、A7にあるPOISONの魔法もなかなか使えるので早く手に入れたい。

C1にある+2スモールシールドやA14にあるバトルソード、B10のロングソードのような、持っていても意味のない武具は即座に売却し、よりレベルの高い武具を買うときの資金に当てるといい。

	A	B	C	D
1	HOURGLASS GOLD	ROD FOOD	+2S-SHIELD GLOVE SPECTACLE	GLOVE×3 ROD KEY
2	D RING PENDANT	B ONYX POTION	ROD R POTION	MATTOCK GOLD
3	MASHROOM GOLD	GLOVE FOOD	POTION×6 GLOVE POTION	POTION POTION
4	GOLD 塔1	GLOVE HOURGLASS ROD PENDANT	ROD POTION	PENDANT
5	+2L-SHIELD MATTOCK	D RING GOLD	SPECTACLE	D RING FOOD
6	MATTOCK PENDANT×4 LAMP	ROD LAMP	GLOVE ROD GOLD	ROD POTION
7	KEY POISON(SCROLL) PENDANT	HOURGLASS GOLD	HAMMER FOOD	POTION
8	GOLD 塔2	W BOOTS GOLD	MASHROOM GOLD	GLOVE GOLD
9	F CRYSTAL MATTOCK	ROD MATTOCK	B ONYX GOLD	LAMP
10	LAMP	L-SWORD PENDANT	BOOTS MATTOCK	HOURGLASS R POTION
11	POTION	GLOVE MATTOCK	KEY FOOD	PENDANT
12	MATTOCK 塔4	LAMP	KEY	LAMP
13	POTION	GOLD PENDANT	H BIBLE GOLD	D RING KEY
14	B-SWORD PENDANT MATTOCK	POTION ROD KEY	FOOD	LAMP
15	MATTOCK FOOD	MATTOCK	KEY	LAMP GOLD
16	MATTOCK×2 POTION 塔3	KEY SPECTACLE	LAMP GOLD	CROWN

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

LEVEL6 地下マップ

このレベルのマップは2つのエリアに分けられている。レベル4の(41, 6)のケーブからレベル5にきた場合は、マトックを使うなどしない限り、2つのワープゾーンがある上のほうのエリアから出られないのだ／

ということで、このレベルの攻略は(11, 42)のケーブを使うことから始まる。

ケーブから出たら右上に向かい、Y字型のエリアから抜ける。そして、すぐ右にあるハシゴを上り、天井つきの柱(23ページのブロックリストの3Aのこと)が互い違いに並んでいるところをジグザグに登る。

ここまでやって、初めてこのレベルがまともに歩けるようになるのだ。

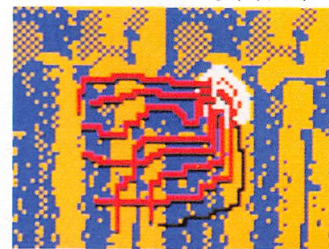
ちなみに、塔1に入るときは、(60, 15)〜(77, 20)あたりをスーパー・キーテクニックで走り抜ければいいが、これは思いきり難しい。

ここは、(78, 14)をマトックで掘り、右向きに落ちるのがベストだろう。

さて、このレベルのモンスターはというと、ストレングスが高く、ヒットポイントも高い／

ウェポンショップで売っている最高クラスの武器、ラーンスやハルバードが必要だ。

武器を買うのにゴールドが足りないときは、まず塔1に入り、デーモンズリングやアワーグラスを使い、ラーンスを手に入れてから地下マップのモンスターを倒すといい。

GRELL GIANT(ゲレル ジャイアント)

HTP 100000 STR ? DFP ?
EXP 4000/6000 ITEM MATTOCK,
ELIXIR,HAMMER

BLOODWORM(ブラッド ヴァーム)

HTP 13500,11800,13500,12600
STR 25000,17500,25000,210
DFP 0,0,0,0
EXP 200,200,300,420
ITEM CANDLE,800GOLD,
MATTOCK,MATTOCK

RAIDEN(ライデン)

HTP 30700,43600,51400,50900
STR 13250,13750,15000,25000
DFP 0,0,0,0
EXP 300,300,350,500
ITEM 500GOLD,500GOLD,
HOURGLASS,HOURGLASS

CERATOSAURUS(サラト サウルス)

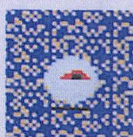
HTP 12000,13000,23000,23000
STR FIRE,FIRE,FIRE,FIRE
DFP 200,200,800,800
EXP 200,300,380,380
ITEM 600GOLD,600FOOD,
SPECTACLE,CANDLE

NAGA(ナーガ)

HTP 11300,11300,24700,25300
STR 18500,DEG-FIRE,
18500,DEG-FIRE
DFP 500,500,500,500
EXP 630,630,630,630
ITEM 600FOOD,800FOOD,
R POTION,R POTION

NECROPHIDIUS(ネクロン アイデアス)

HTP 10000,10000,10000,10000
STR 13125,13125,13125,13125
DFP 0,0,0,0
EXP 300,300,300,300
ITEM 600FOOD,600FOOD,
KEY,PENDANT

ASCOMOID(アスコモイド)

HTP 9900,12700,24900,56300
STR 11625,11625,11625,11625
DFP 0,0,0,0
EXP 370,370,370,370
ITEM POTION,BALANCE,KEY,KEY

LAMPREY(ランプレイ)

HTP 14900,14900,14900,14900
STR 25000,25000,25000,25000
DFP 900,900,900,900
EXP 630,630,630,630
ITEM 700FOOD,600FOOD,
B ONYX,B ONYX

OWLBEAR(アウルベアー)

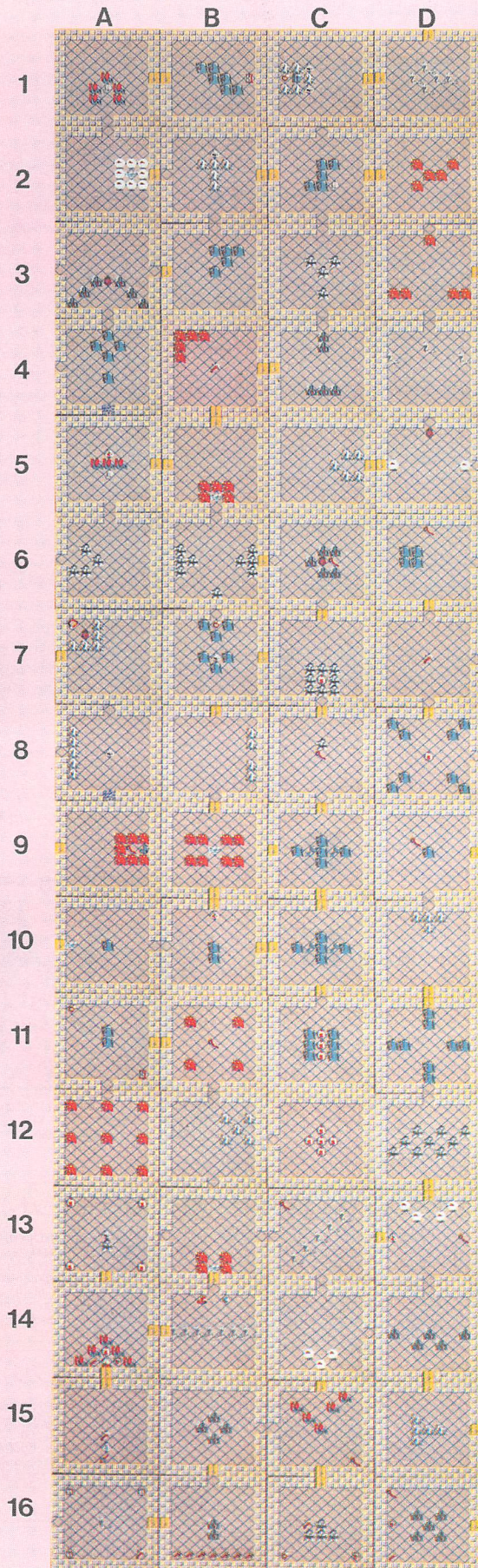
HTP 15100,15400,16000,17200
STR 28750,28750,28750,28750
DFP 0,0,0,0
EXP 580,580,580,580
ITEM R POTION,R POTION,
MATTOCK,GLOVE

LEVEL6　塔マップ

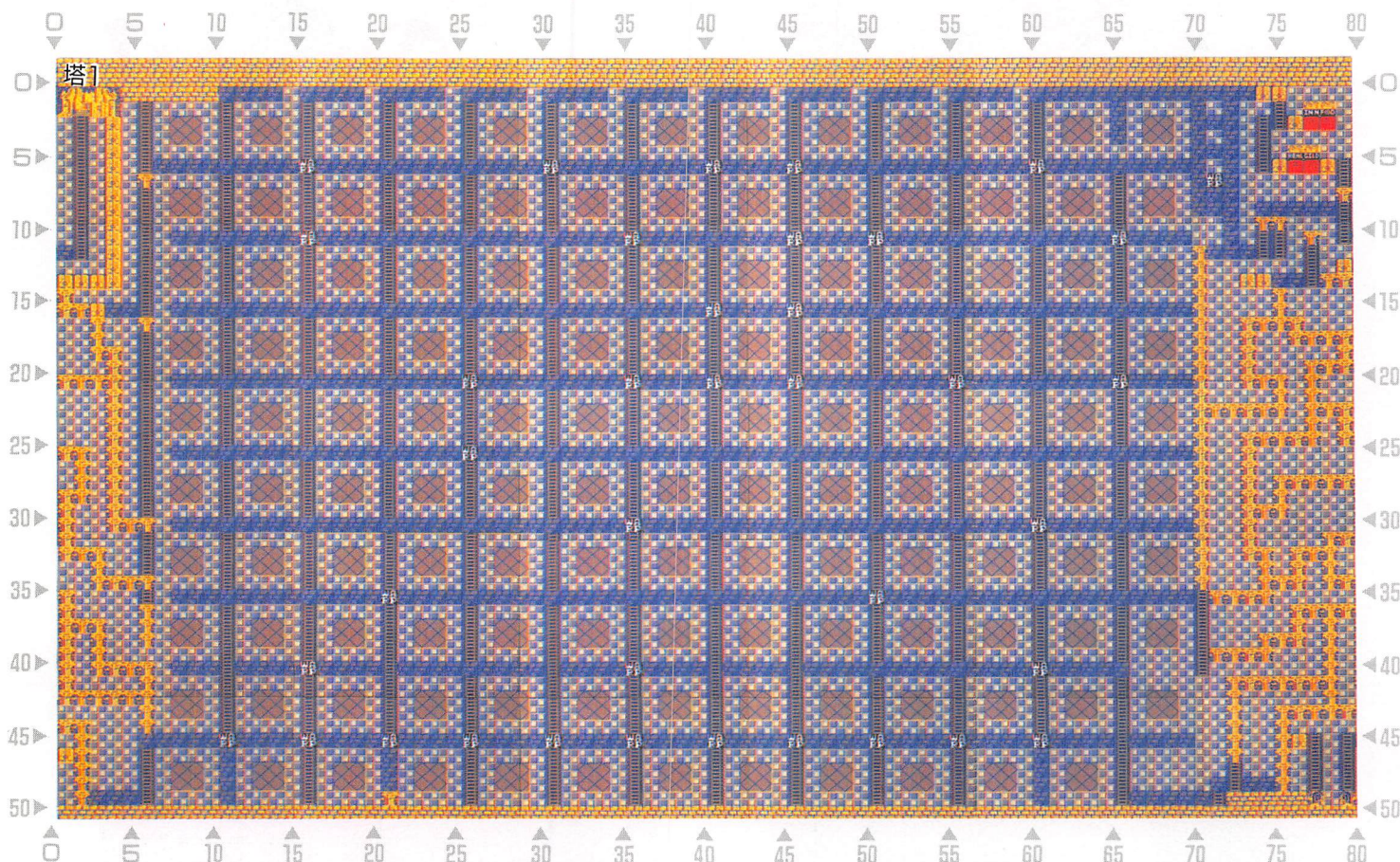
小さい塔と巨大な塔、そして隠し部屋が2組みある。扉がたくさんあるので、キーだけでなくペンダントも使うといい。

塔マップの紫色のエリアは隠し部屋で、ここにはマントルを使ってカベを通り抜けないと入れない。

隠し部屋にはマジックアイテムがゴロゴロしているが、ここは思いとどまったほうが無難。D16の扉の先がわかりづらいが、マップの上下がつながっていることを思い出すと、答えはA1だとわかる。

そして、A15にいるデカキャラ(ゲレルジャイアント)はエリクサーを持っている。

	A	B	C	D
1	SPECTACLE FOOD	HOURGLASS CANDLE	POTION×2 D RING H BIBLE FOOD	KEY
2	LAMP KEY	POTION FOOD	SPECTACLE CANDLE	GOLD
3	GLOVE GLOVE	CANDLE	GOLD	GOLD
4	GOLD 塔1	MATTOCK GOLD	GLOVE	FOOD
5	R POTION SPECTACLE FOOD	LAMP GOLD	B ONYX	GLOVE BALANCE
6	HOURGLASS	GOLD	GLOVE ROD GLOVE	ROD CANDLE
7	☆PENDANT GLOVE B ONYX	D RING POTION GOLD	GOLD GOLD	MATTOCK
8	POTION FOOD 塔2	FOOD	ROD GOLD	GOLD GOLD
9	ROD BOOTS GOLD	LAMP FOOD	KEY×2 GOLD	ROD CANDLE
10	LAMP GOLD	R POTION GOLD	KEY×2 GOLD	FOOD
11	D RING HOURGLASS MATTOCK	ROD GOLD	GOLD CANDLE	GOLD
12	FOOD	GOLD	GOLD	GOLD
13	GOLD POTION GOLD	LAMP GOLD	ROD FOOD	R POTION ROD POTION
14	GOLD, LANCE CRYSTAL +3L-SHIELD R POTION	W BOOTS F CRYSTAL FOOD	POTION	GLOVE
15	MATTOCK ELIXIR HAMMER	GLOVE	ROD FOOD	FOOD
16	FOOD MATTOCK FOOD	HAND AXE×7 R POTION	MATTOCK D RING S-SHIELD HOURGLASS	ROD +3L-SHIELD LANCE R POTION

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

塔1

LEVEL7 地下マップ

壮観／　ここで迷わないプレイヤーはいないだろう。同じような風景が連続しているだけでなく、38個ものワープゾーンがあるのだ。

ひとつしかない塔に行くには、(79, 49)のケーブから出たらハシゴを登る→(79, 45)から右に進んで(0, 46)の扉をキーで開ける→(10, 45)のワープゾーンで(15, 45)のワープゾーンにワープ→ハシゴを登って(15, 40)のワープゾーンへ→(35, 40)のワープゾーンに出るので、ハシゴを登り(35, 35)へ行く→左に向かい(30, 35)まで行く→(30, 34)のハシゴを登り(30, 5)のワープゾーンへ行く→右に向かい(40, 5)、(45, 5)のワープゾーンをとおり(60, 5)のワープゾーンへ→上に向かい(60, 0)から(73, 0)まで走り抜ける→キーを4つ使って塔1へ続くハシゴを登る。じゃまなモンスターはすべて倒せばいい／

また、ひとつしかないレベルアップケーブに行くには、(3, 15)から左下に行き((2, 15)の扉は開けなくてもいい)、(2, 18)まで下に降りる→右に1歩→下に2歩→左に突き当たるまで進み→下に3歩→右に2歩→下に2歩→右に2歩→下に3歩→左に1歩→下に4歩→左に2歩→下に3歩→右に2歩→下に2歩→左に2歩→下に7歩→左に3歩→下に2歩→(76, 45)の扉を開ける。というのがベスト。じゃまなモンスターは移動するのを待つ／

KARTTIKEYA(カーティケヤ)

HTP 750000　STR ?　DFP ?　EXP 20000/10000
ITEM HAMMER, HOURGLASS×2, D RING×2, ☆PENDANT, H BIBLE, BOOTS, CROWN

FIRE DRAKE(ファイヤードレーク)

HTP 59900, 39600, 41100, 43400
STR 38250, 38250, FIRE, FIRE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 920, 930, 940, 950
ITEM SPECTACLE, SPECTACLE, B ONYX, B ONYX

SSENDAM(センダム)

HTP 25400, 24800, 29900, 30300
STR 7200, THUNDER, THUNDER, THUNDER
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 700, 800, 900, 1000
ITEM 770GOLD, GLOVE, 990FOOD, CANDLE

AXE BEAK(アクスビーク)

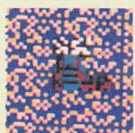
HTP 51400, 50200, 59700, 76300
STR POISON, POISON, POISON, POISON
DFP 1000, 1000, 1000, 1000
EXP 710, 800, 900, 1000
ITEM 700GOLD, 700GOLD, MIRROR, BOTTLE

NEREID(ナーレッド)

HTP 1900, 1900, 1900, 1900
STR DELUGE, DELUGE, DELUGE, DELUGE
DFP 10000, 10000, 10000, 10000
EXP 10, 10, 10, 10 (KRM:31)
ITEM 700GOLD, PENDANT, BOTTLE, D RING

ROCKLOUSE(ロックラウス)

HTP 61000, 60300, 62200, 60700
STR 57500, 57500, 57500, 57500
DFP 44000, 44000, 44000, 44000
EXP 750, 800, 850, 900
ITEM R POTION, R POTION, W BOOTS, W BOOTS

CRAWLER(クローラー)

HTP 50700, 51100, 50600, 49800
STR 44500, 44500, 44500, 44500
DFP 700, 700, 700, 700
EXP 690, 770, 880, 990
ITEM GLOVE, R POTION, H BIBLE, HOURGLASS

GRELL(ゲレル)

HTP 53100, 53100, 53100, 53100
STR 32250, 32250, 32250, 32250
DFP 600, 600, 600, 600
EXP 780, 890, 990, 1200
ITEM ROD, ROD, GLOVE, R POTION

BOOBRIE(ブーブリ)

HTP 50000, 50000, 72000, 75000
STR 46500, 46500, 46500, 46500
DFP 200, 200, 200, 0
EXP 750, 950, 1050, 1100
ITEM 700FOOD, 880FOOD, W BOOTS, W BOOTS

A B C D

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

LEVEL7　塔マップ

巨大な扉がひとつもない塔がひとつだけある。中にはあまりにも何もない部屋が多く、つながり方が変則的なため、迷いやすい。塔マップを見ながら歩くといいだろう。

モンスターのいる部屋が、D11のデカキャラ(カーティケヤ)を含めて2つしかない。そのくせ強力な武器(C12の＋2バトルアクス)や盾(同じくC12の＋4ラージシールド)が手に入るのだ。

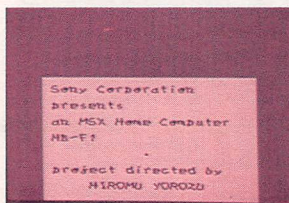
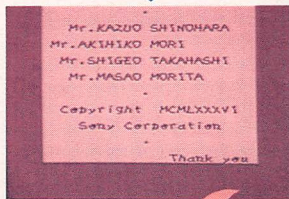
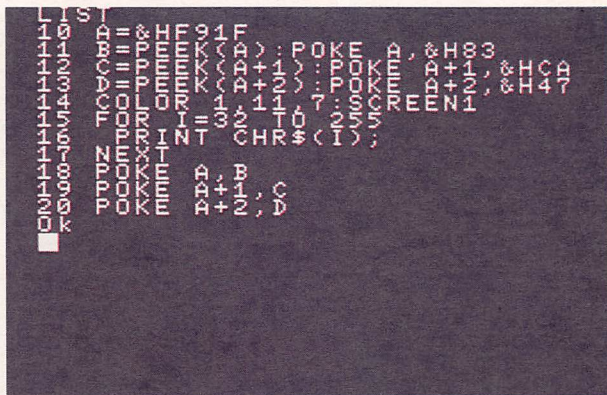
3つ目のクラウンを持っているカーティケヤの強さはかなりのものなので、これらの強力な武具を取り、使いこなしてからでないと勝てないだろう。

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

シミュレーション
ゲーム特集パート2
大戦略II／ディーヴァ／
信長の野望全国版ほか
テクノポリス版
日本の歴史
パソコンの
ウィザードリィ#3
プレイングレポート
月刊
テクノポリス
毎月18日発売
ゲーミングワールド／
必勝法＋㊙改造法／
プログラムポシェット
ほかの連載も！
麻雀＆将棋
ゲーム大全集
ぎゅわんぶらあ自己中心派／
上海／森田和郎の将棋ほか
テクノポリス6月号は5月18日発売です!!
定価480円　徳間書店

**SONYのF1にいたずらしてみたり、
タケルに会ってみたり、
なにかといそがしい6月号のF・F・Bでした。**

こういう知的イタズラを FAN ANALYSISと名づけよう

と、突然思いついた

↑なめらかなスクロールでクレジットが出てくる

↑クレジットを表示するとF1がしゃべる！

↑"F1が変な字になるプログラム"。F1内部をいろいろとアナリシス(解析)した成果だ

It's a SONY.

最近なんだか隠しコマンドがやたらはやっていて、なかには隠しコマンドのあるMSXまである。それが、ソニーのF1だ。隠しコマンドとはいっても、発売後すぐにあの某MSX専門誌で発表されたりしたので知っている人も多いだろう。

念のため、問題の隠しコマンドのおさらいをしておこう。F1の電源を入れてすぐPとYのキーを押しっぱなしにしていると、写真上のようなユニークな文字のクレジットが現れ、最後に"It's a SONY."としゃべる(!)のだ。この声はテレビのCFでよく聞くあの声そっくり。こういう遊び心ってなんだか刺激されちゃうね。

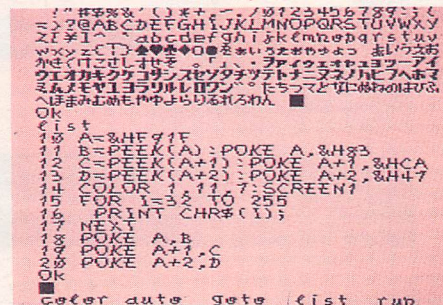
「いっつぁそにぃ」の仕掛けをちょこちょこと探ってみるとなんと取扱説明書にも書いてない16Kの隠しROMがあった。問題のクレジットデモ用のプログラムやこのクレジットで使っている文字のフォント(字体)はこのROMに入っているのだ。

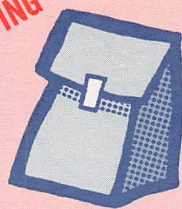
これを利用して、F・F・Bでは"F1が変な字になるプログラム"を開発した(写真上)。このプログラムを走らせると下の写真のように全部の文字を表示して、それ以降は、SCREEN文を実行するまではF1の文字がずっとこの変な文字になる。

ちなみに、プログラムの18行以降を削除してから走らせると電源を落とすまではずっとこの文字のままでいるので、いたずらに活用してほしい。

最後に注意。このプログラムは、ソニーのHB-F1以外の機種で走らせると、はっきりいって「字」ではなくなります。

F1以外のユーザーでどうしてもこの変わり文字を使ってみたい人は下の写真を参考に自分でパターン定義してください。

↓ひらがな、カタカナの変わり書体も入っていた。色はついでに変えただけ

●編集部には毎日、トイレットペーパー1本と交換してもらえるかもしれないくらいの量のハガキがやってきます。もちろん、それはあのイワクつきのアンケートハガキ。主に本誌の編集内容をもっとビビッドなものにするためのデータとなり、一部の人はラッキーにもソフトがもらえるわけですが、表のメッセージもなかなかの読み物です。このコーナーでは、そんなアンケートハガキ(4月分)のメッセージをいくつかご紹介します。(マルムシ)

買い物
SHOPPING

そのうちデパートをうろうろしていたら

パソコンソフトの自動販売機〈武尊〉に会えるかもね

■〈武尊〉ってなんだ？

MSXのソフトはお菓子屋さんやおもちゃ屋さんでは買えないので、電車賃を出して遠出しなくてはならない諸君、〈武尊〉というソフトの自動販売機を知っているだろうか。日本全国のパソコンショップや電気店、デパート、書店などに113台（4月23日現在）が置かれていて、市販価格よりもやすく買えるらしい。〈武尊〉のことを教えてほしいという読者のハガキが続けて数通きたのをきっかけに、まだ〈武尊〉に会ったことのなかったF・F・B取材班は、4月のある午後、新宿の丸井メンズ館にあるコムロードというお店をのぞいてみた。

■タケルでしか買えないソフト

〈武尊〉で販売しているMSX用ソフトはすべてROM版で現在100種類以上ある。そのなかでのベスト10を右ページの表にまとめてみた（データは3月8日現在のもの）。人気ソフトのなかにはタケルで売られていないものがあったり、タケルオリジナルというタケルでしか買えないソフトがあったりするために、ふつうのトップ10とはかなり違うようだ。

トップの『谷川浩司の将棋指南』はよく知っていても、『タケル伝説』なんて知らない人も多いだろう。じつは取材班も遊んだことがなかった。

タケルオリジナルには3タイプある。ひとつは〈武尊〉を運営しているブラザー工業がソフトハウスに注文して作ってもらったもの、もうひとつはソフトハウスが作ったものの何かの理由で販売していなかったもの、そして3つめは、時とともにどこかに埋もれてしまいそうな、だけどおもしろくてそれでは惜しいソフトを復活させたもの。いずれも〈武尊〉でないと手に入れられないソフトなのだ。

特にMSX用ソフトではテープ版しかなかったソフトでもタケルオリジナルで復活することでROM版に変身しているので一見の価値はありそうだ。

とりあえず、F・F・B取材班はタケルオリジナル第1のタイプ『タケル伝説』を買ってみることにした。

■ゲーム画面を見て買える

「いらっしゃいませ」と表示された画面の右側のパネルには各種の操作ボタンが配置してある。まず、スタートボタンを押して

⇧新宿にある丸井メンズ館4Fコムロードで〈武尊〉と会った

⇦ソフトベンダー〈武尊〉はこんな格好をしている。自動販売機というよりはゲームマシンみたい

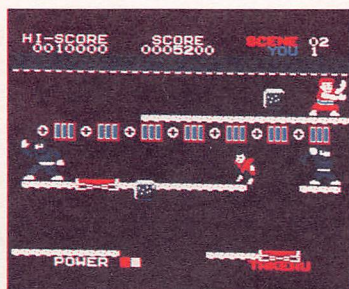
⇧〈武尊〉の新作・人気ソフトを紹介するチラシ『TAKERU PRESS』

⇩ソフトレビューやいろんな情報の掲載された『TAKERUジャーナル』

アンケートハガキより

●MSXファンの正しい買い方／まず400円を持って本屋へ行き、MSXファンを買ったあとすかさず郵便局により40円切手を買う。その切手を歩きながら書いたアンケートハガキに貼り、帰り道にポストに入れる。（富山県・飯田剛）⇒創刊号（360円）ではキミは正しかった。でも、5月号（390円）ではキミの〝正しい買い方〟を正しくなくしてしまってごめん。今月号では再び正しくなったけど、来月号はどうなるかな〜。（ぴろぴろ）

〈武尊(タケル)〉のMSXソフト ベスト10

	ソフト名	開発元	RAM容量	タケル価格	市販価格
1	谷川浩司の将棋指南	ポニー	8K	4,100	4,900
2	タケル伝説	ポニー	8K	2,800	オリジナル
3	コナミのサッカー	コナミ	8K	3,800	4,800
4	ドルアーガの塔	ナムコ	16K	3,800	4,500
5	ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	32K	4,000	オリジナル
6	プロフェッショナル麻雀	シャノアール	8K	5,400	6,800
7	キャノンターボ	ジャスト	8K	2,800	4,800
8	ザナック	ポニー	8K	4,100	4,900
9	てつまん	HAL研究所	16K	3,800	4,800
10	妖怪屋敷	カシオ	8K	4,100	4,800

⬅『タケル伝説』。トランポリンみたいなジャンプ台やつり革を利用して城の奥深くへと進んでいくカンフーアクションゲーム。敵は、こんぼうや手裏剣、水鉄砲、爆弾で攻撃してくる。主人公のタケルは、突きや蹴り、飛び蹴りや足ばらいで戦っていく。難しい技で敵を倒すと得点が高い。全16面をクリアすると城主タケシとの一騎打ち。動きはゆっくりだけどなかなか難しいのだ

みると、PC-88シリーズからMSXにいたるまでの機種の選択リストが表示される。

もちろん、MSXを選んで、OKボタンを押す。すると、MSX用ソフトの一覧表がずらずらっと出てくる。

『タケル伝説』を選んでOKボタンを押すと、ゲーム画面とかんたんな説明が出てきた。市販ソフトでもパッケージの裏に画面写真が出ているのがふつうだけれど、やっぱりディスプレイで見ておくとなんとなく安心。

この画面を見て気に入らなかったら取消ボタンを押せばいい。すると再びソフトを選ぶ画面にもどる。

『タケル伝説』を買うことに決めてお金を入れると、プログラムの入っていないROMカートリッジが出てくる。

これをまた〈武尊〉に差しこむと、その場でプログラムを書きこんでくれるのだ。

あとは、特製のプリンタ用紙に印刷されたマニュアルとパッケージも取って、めでたくF・F・B取材班は『タケル伝説』を手に入れることができた。

ちなみに、5月下旬からは、〈武尊〉の画面や買い方が変わるそうだ。

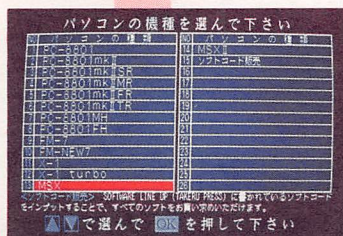
買って帰った『タケル伝説』は、全16ステージのカンフー・アクションゲームだった。主人公のタケルが、蹴り、突き、飛び蹴りで敵を倒しながら、ジャンプ台、つり革を利用して城の奥へと進むゲーム。大興奮、大感激とはいかないけれど、でも2,800円だもんね。

最近の人気ゲームはあまり〈武尊〉には登録されていないけれど、〈武尊〉に登録されているソフトのなかにはキミの気に入ったソフトもあるかもしれない。ソフトを手に入れにくいところに住んでいるキミやソフトを安く手にいれたいキミ、近くに〈武尊〉が置かれていないかちょっと探してみよう。

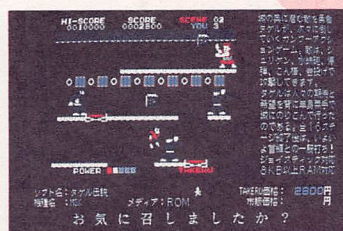
＊写真・資料協力＝ブラザー工業㈱

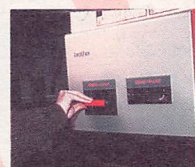
試しにソフトを買ってみました

⬅〈武尊〉についているディスプレイに表示される画面。ソフトベンダーとは「ソフトの自動販売機」という意味だ

①スタートボタンを押すとパソコン機種のリスト画面が出てくる

⬅いろんな機種のソフトが買える。MSXとMSX2があるけれど、MSX2専用のソフトは今のところ扱われていない

②機種を選ぶと今度はその機種でのソフトのリストが表示される

③リストのなかからソフトを選ぶとそのソフトの画面と説明が表示される

⬅画面表示を見ながらキーをたたく

④買うことにすると箱入りROMが出る

⑤ROMを差しこみプログラム書きこみ

⬅〈武尊〉で買ったソフトとパッケージ。下にあるのがプリンタから出てきたマニュアル。パッケージもマニュアルも簡素なものだけれど、その分ソフトが安いわけだ

●編集部に舞いこんだ謎のメッセージ【その1】目にさじ。(福島県・叶井賢一)【その2】わたしのたわし。(長野県・小林浩之)【その3】子れ空模良囲木字尾気体四手井間酢。当たれ当たれ当たれ……。(埼玉県・鈴木重明)⇨厳しい意見やヨイショみたいなほめ言葉の洪水のなかで、こういうわけのわからないメッセージに出会うと、つい心がなごんでしまうのだった。(ともや)

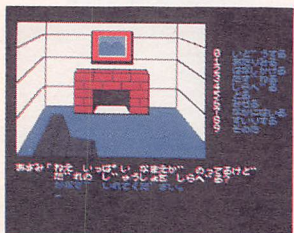
『軽井沢誘拐案内』ミニ特集／『は〜りぃふぉっくすMSXスペシャル』ばけられるはっぱ／『ハイドライドII』第2の町／『悪魔城ドラキュラ』17面の扉の鍵

RPG&アドベンチャーゲームでつまづいているキミのためのQ&A。いろんなゲームの通にならなくてはならない担当者はつらい！

軽井沢誘拐案内

のんきそうだけどなんとなくあやしい軽井沢のマスター

Q 『軽井沢』の第4章で、歩きまわって情報を集めているとき、くみこがいなくなってしまった。別荘を調べ、図鑑を取り、脅迫電話を聞いた。でもマンガが取れない。ライターなどいろいろ身につけたけれどどうしてもクリアできない。早く第5章を見たいのに〜！（福島／大町和人・12歳）

A この章では4つのアイテムが必要なのだ。ライター、スコップ、ボルト、そして久美子の両親の手紙だ。マンガは全然関係ないよ。そのほか、3人の人物をしめあげること。すべてを終えて、あさみに会えば第5章に進めるのだ。

さて、だれの住所を調べよう。地蔵ヶ原で聞いたことというと……

Q 第5章の別荘の中でクラブの名簿を取ったんだけれど、だれの住所を調べたらよいのでしょうか。どうか教えてください。（北海道／新川保・13歳）

A 第2章の地蔵ヶ原のパーティーで、男と話した内容を思い出してみよう。……ほら、わかっただろ。

このおじいさんはただものではない

Q 第5章の話です。別荘のアイテムは全部取ったつもりなのに、あさみちゃんはまだ別荘の中になにかあるといっているのです。別荘の中には全部でどんなアイテムがあるのですか。それと、湖のほとりにいるおじいさんはとぼけた返事しかしてくれません。どうすればよいのでしょうか。（広島／大下義郎・11歳）

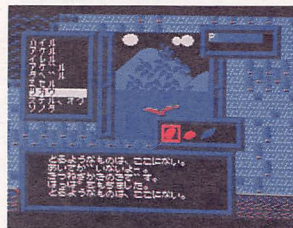
A この章で必要なアイテムは全部で6つ。そのほかにカギもある。これらを全部集めて湖のほとりのおじいさんに会えば、名簿の人物に会う方法を教えてくれるのだ。

ハイドライドII

Q ぼくはハイドライドIIの第2の町の出し方と入口がわかりません。どうか教えてください。第2の町とは砂漠の町のことです。（大阪／高戸淳二・12歳）

赤い四角が問題のお墓

A 砂漠の町へ行くには、そのまえにやらねばならないことがある。最初にスタートした町の少し上のほうに墓地があり、そこである墓（写真で赤くなっているところ）を壊す……。別に何も起こらないようだけれど、そのあと砂漠の奥のほうへ行けば町が出現しているのだ。う〜ん、この墓は町を見えなくしているガンみたいなものだったのね。

は〜りぃふぉっくすMSXスペシャル

やっぱり夜でなくっちゃ

Q 「きつねさかきの木」ではけられるはっぱを取ろうとしたのですが、どうしてもとれません。どうしたらばけられるはっぱが取れますか。（岩手／ジェームス佐々木・13歳）

A まっ、昼間にいくら何をしてもはっぱは取れないよ。しばらく「きつねさかきの木」のまわりをうろついて夜になるのを待つことだね。ほらほら、夜になればはっぱが取れるだろ。夜になればはっぱが取れるんだったら。

悪魔城ドラキュラ

この鍵さえ取ればいい

Q 今年の正月に『悪魔城……』を買い、楽しんでいますが、17面の扉の鍵が高いところにあって取れません。マップのいちばん下から飛び降りたらマップのいちばん上に出る仕掛けなのかな……と思って飛び降りたらいきなり死んでしまいました。いくらジャンプしても鍵のところへは届かないし、いったいどうしたらいいんでしょうか。（京都／小林明生・14歳）

A ふっふっふっ。明生くん、あの鍵はダミーなのだよ。つまり、食堂にある食べられないロウ細工の料理のようにただ見るだけのカギなのだ。だから、何度ジャンプしても何度飛び降りても、あまつさえ踊っても笑ってもあの鍵は取れないのだ。スタート地点にある鍵さえ取ればいいのだ。へんなの。

●THE・密告、第1弾／荒川区立第○中学校の早川○×くんはとてもエロいです！　アダルトソフトを15本も持っています。（東京都・小池×○）⇒アダルトソフト15本じゃまだあまいぜ。このコーナーでは悪友の悪業を密告するやつを求める。どんどん、悪いやつを密告してくれ。（マルムシ）

FAN♪FAN♪BOX♪

➔兵庫・西村幸文の作品。このページは2色だけど、原作はとてもきれいな色でした

読者から送られてきたイラストやマンガのなかで目をひいたのがこのイラスト。担当のともやは思わずコーナーを作ったうえ、小説を書いてしまいました。

＊　＊　＊

ぼくの名前は鈴木太郎。平凡な名前だろ?　おまけに性格はすごく暗い。世間一般に暗いといわれることはすべてやった。これは誰にも言えないぼくの自慢なんだ。

今、MSXを使ってグラフィックをかいているところだ。ディスプレイには二十歳前後で髪をワンレングスにした女の人のクローズアップがイメージスキャナで取りこんである。ぼくはブラシを使い、髪の毛をピンク、パープル、グリーン、ブルーなどに染める。眉毛と瞳はライトグリーンで決めてみる。ぼくはこの作品を『サイケの女』と名付け、ディスクにセーブする。

大きく伸びをし、カセットデッキのプレイボタンを押した。スピーカーからは『宇宙戦艦ヤマト』のドラマ編が流れてくる。ちょうど沖田艦長が地球を見ながら「地球かぁ……何もかもみな懐かしい」と言っている。

いつ聞いてもこのラストは感動ものだ。ぼくは号泣していた。こういうやつなのである。

感動がおさまるとぼくは空腹を覚え、近くのスーパーへ買い出しに行くことにした。サンダルをつっかけ、商店街をのたのたと歩く。ふと前を見ると髪の毛を派手なピンクやパープルやグリーンに染めた女が歩いている。黒のパイロットジャンパーにボロボロのGパンといういでたちである。顔は見えないがケバケバしい感じはしない。

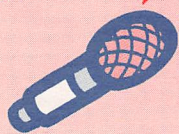
何となく気になりながら、ぼくは目当てのスーパーに入った。

自分の部屋にもどってきて、ふと思いたち、『サイケの女』をロードしようとした。……入っていなかった。

「おかしいなあ。確かにセーブしたはずなのに」

ぼくは目を?マークにしてつぶやき、スーパーの袋を見つめていた。(FIN)

＊　＊　＊

とまあこういうふうにイラスト+文章などあると楽しいのではないかと思います。このコーナーでは読者のイラスト、マンガ、小説etc.を募集します。うんとサイケデリックなやつね。

テープ版『レリクス』をROM版に交換してもらえたあの夢はもう消えたのね

こんなハガキが編集部にきた。「ソフトハウスに聞きたいことですが、たとえばボーステックさんのようにテープ版『レリクス』をMSX用、MSX2用のROMに有償交換みたいなことはほかではやってないんでしょうか。今、三国志を買おうと思っているのですが、もしMSX2用が出たらそれをまた買うわけにはいきません。光栄さんには2回このことで手紙を書きましたが、返事がこないのでわかりません。どうかF・F・B〈直撃〉係さん、光栄さんへ聞いてください。ほかにも日本テレネットさんなどに聞いてください。」(愛媛・檜垣有政)

ふむふむ、それは確かにユーザーにとっては問題だね。まず『三国志』の光栄さんに電話。

トゥルルトゥルル、あ、もしもし光栄さんですか。すでにMSX用のROMが出ているソフトのMSX2用が出た場合、有償交換サービスの予定なんかはおありですか。

「ええ、いやあ、そういうことはやってませんけどねえ」

はっきり否定されてしまいました。次、例の『ヴァリス』の日本テレネットさんへ電話。

トゥルル……、あ、日本テレネットさんですか。以下同文。

「そのようなサービスはちょっとやってません」

んじゃ、もうひとつ、『ザナック』のポニーにも電話。

ツーツーツー、あ、お話中だ。(1分待つ)ピポパ、トゥルルトゥルル、えー、ポニーさんですか。以下同文。

「そのような親切なフォローはやっていません、はい」

そうでしょうね。そうだと思った。ボーステックにも一応電話してみよーっと。

トゥルルトゥルル。

「はい山田です」

げ、間違った。こういうときはちゃんとあやまろうね。

トゥルルトゥルル、あ、ボーステックさんですか。えーと、『レリクス』の有償交換サービス(テープ版を2,500円でMSX用ROMに、3,000円でMSX2用ROMに交換)のことでお聞きしたいんですが。

「そのサービスは3月20日で終わったんですよ。なかなか好評で数百件の交換希望が来てたいへんでした」

このサービスは利益なんて考えないで純粋にユーザーへの愛でやったとのこと。テープ版『レリクス』に限っての特別出血サービスだったわけだ。

●禁コンの解ける春／春の暖かくなる日々を過ごしているうちに、私は長い禁コンから解放され感動しています。今こそ私の季節です。(神奈川・仮面ライダー)⇨禁煙、禁酒といろいろあるけれど、あなたの場合は禁コンだったわけね。禁コン中平凡な人だったあなたは再びあの世界に戻っていくのね。喜ぶべきか、悲しむべきか。(マルムシ)

毎度おなじみ新ジョイパッド（連射機能付き）とTV用目が疲れないフィルター

プレゼント付き!

↑連射モードでビシバシ戦えるソニーのジョイパッド

■連射機能付きジョイパッド・JS－303T

戦闘機のウイングのようなユニークなデザイン、ソニーの新しいジョイパッドは定価2千円の連射機能付きだ。

方向指示をするパッド部分は「低摩擦係数の材質による新開発サイクロイドパッド」（よくわからんがとにかくスムーズに動くということらしい）を使用した二重構造。早い操作が軽いタッチで可能になった。

連射のスピードは毎秒16発（4月号で紹介したジョイターボより8発少ない）。2トリガータイプだが、連射機能はトリガー1側のみに有効。

連射ボタンは独立しているので、スイッチを切り換えたりすることなく、連射とノーマルを使いわけることができる。5月21日発売予定。

■TVフィルターFSⅡ

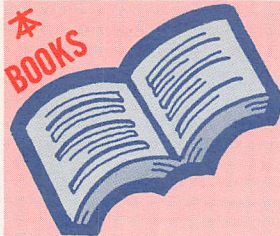
テレビやディスプレイにつけて、有害光線をカットしてくれるフィルターの新製品。

視力低下の原因となる紫外線を100パーセントカット。目に有害度の強い可視光線も75パーセントカットし、テレビ画面の反射などもおさえてくれる。

価格は、14・15型用8千円、16・17型用1万円、18・19型用1万1千円、20・21型用1万3千円。

このFSⅡの新発売キャンペーンとして、それぞれ半額で通信販売もしてくれるそうだ。問い合わせは、サンクレスト（☎06-303-4152／住所は39ページ参照）まで。

↓左半分がフィルターをつけた場合、右半分が直接ディスプレイを見た場合

ためになるMSX本2冊

■SOUND文を使いこなす

PLAY文はなんとかわかるけれど、SOUND文となるとどう使っていいかわからない、というプログラミング愛好家のキミにおすすめしたいのが、アスキーから出た『マイコン・サウンド・パック』（MSXポケットバンク4／工藤賢司著）。

開いてみると、まず音に関する基礎知識、PSG（音出し専用のLSI）の内部構造、効果音がかんたんに作れるサウンド・エディタ・プログラム、サウンド活用プログラム、そしてサウンド・データ集が掲載されている。

SOUND文はPSGの14個のレジスタにデータを書きこんでいろんな音を出すのだけれど、ふつうのBASICマニュアルではわかりにくい。この本なら、やさしく書かれているのでスパッと理解できそう。

■マンガで読むパソコン通信

NTTが本を出しているなんて知らなかった。それも中身はマンガになっている。

NTTアド発行の『面白パソコン通信』（NTTおもしろブックス③）は、パソコン通信の仕組みや必要な装置の紹介、用語の説明などをわかりやすく物語にしたてたマンガ解説書。難しいこともイメージをとらえて説明しているのには感心してしまいました。

プレゼント付き!

↑アスキー／〈MSXポケットバンク4〉マイコン・サウンド・パック／定価480円

↑NTTアド／〈NTTおもしろブック〉面白パソコン通信／定価980円

ゴジラetc.のCD

おじさん、またはレトロ趣味の人への限定情報。

『ゴジラ』『キングコング対ゴジラ』などの特撮映画の音楽の巨匠・伊福部昭のCD版大全集が東芝EMIから出た。

全作品を16枚のCDに収録し、各2枚組みの8セットにして4月22日、5月25日の2回に分けて4セットずつ発売される。各セットの定価は5千円。

←アンギャー、アンギャー（ゴジラの鳴き声）

ほかにもソニーさんとナムコさんから きれいなテレホンカードをいただきました

うぅむ、このすぐ下にある〈お詫びと訂正〉を見るとさすがに胸が痛むなあ(間違えたのはわたしです。匿名希望)。

さて、今月の収穫。ぱっと見た感じテレホンカードが2枚しかないように見えるが、じつはいろいろとある。

●ソニーより
①F1のテレホンカード……5名様
②連射式ジョイパッド……5名様

いつもプレゼントをいただいているソニーさんに感謝しよう。

●サンクレストより
③TVフィルターFSⅡ……5名様

ただし、このプレゼントのみ直接サンクレストさんへハガキで応募すること。住所は、〒577大阪府東大阪市柏田西1-9-15「FSⅡ」係まで。持っているディスプレイのインチ数を明記することを忘れずに。応募券もちゃんと貼ってね。

●アスキーより
④マイコン・サウンド・パック……5名様

●NTTアドより
⑤面白パソコン通信……5名様

●ナムコより
⑥妖怪道中記テレホンカード……12名様

じつは、先月号のAOUエキスポの記事で紹介したときにいただいたのだけれど、すっかり忘れていたのだった。ナムコさん、ごめんなさい。

おおっと、またひとつ忘れるところだった。

●T&Eソフトより
⑦ディーヴァ・トレーナー……L＝1名様、M＝1名様

うっかり写真に撮るのを忘れていたけれど、どういうものか知りたい人はテクノポリスの5月号14ページでテクポリの編集部員がしっかり自分のものにしている写真を見てね。あはは、い〜かげ〜ん。

今月のプレゼントは、以上です。プレゼントのほしい人はハガキにⓐほしいプレゼントの名前(⑦の場合はLかMかを明記)を1つだけ、ⓑ住所(〒と☎も)・氏名・年齢を書いて、右下の応募券を貼り、

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
MSXファン編集部 F・F・B
プレゼント係 まで。

締切は5月30日必着(必着にしないとなかなか抽選会ができないことに最近気づいたのです。ぼくって頭悪いのかしら)。当選者は、7月8日発売の8月号の欄外で発表。

相談事・ひそかな情報etc.はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をグッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。

●AVG、RPGで行きづまっている人、その他のゲームで困っている人、また、ソフトの裏をかいた必勝法を見つけた人は『ゲーム十字軍』まで。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、「直撃」係まで。

●自分のかいたイラスト、マンガ、小説、コント、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、「サイケデリック」係まで。タイトルのように"サイケ"でなくてもかまわないけれど、どうせなら翔んでいる作品のほうがおもしろいと思う。

●キミが最近夢中になっているのに、古いためにどの雑誌でも相手にされていないものがあったら「名作」係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると楽できてうれしい。

＊F・F・Bは読者の手、足、口、耳、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります！

ファン ファン ボックス
F・F・B

↑ナムコ・妖怪道中記テレホンカード

↑ソニー・HB-F1のテレホンカード

お詫びと訂正

本誌5月号『FAN COLLECTION・ワープロソフト』56ページ〝MSX-WRITE〟の本文20〜21行目で「文字を大きくする倍角機能もないし……」と記述があるのは、編集部のミスによる誤りでした。実際には、横幅2倍の倍角文字と横幅半分の半角文字が使用できます。ご迷惑をおかけした㈱アスキーの方、および読者の皆様にお詫びして訂正させていただきます。また、MSX-WRITEは、現在唯一の独立して使用できる日本語フロントエンドプロセッサ(MSX-JE)を内蔵した価値の高いものであり、この点に関して記述が十分でなかったこともあわせてお詫びいたします。なお、この点に関しては今月号の『FAN COLLECTION』で紹介していますのでご参照ください。編集部

〈訂正とお詫び〉

MSX・FAN創刊号に掲載された、当社WAVY23の広告中で、「256×212ドットで、512色の同時表示が可能」とあるのは、「256×212ドットで、256色の同時表示が可能」の誤りでした。慎んでお詫びすると共に、訂正させていただきます

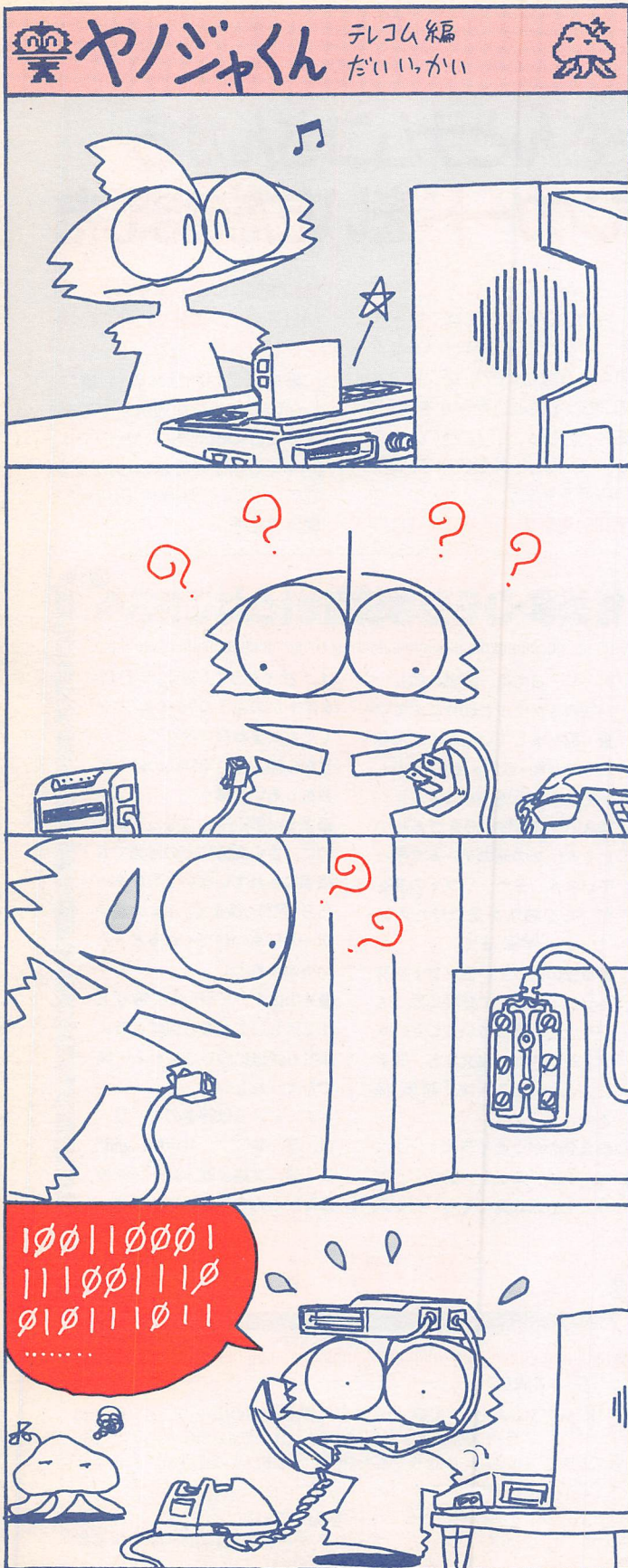
三洋電機株式会社
情報システム事業本部　国内販売事業部
OA機器企画部

●当世パソコン浪人事情／今までMSXにはこれといった関心はなかったのですが、大学に入ったらパソコンでもやろーかなとその手の雑誌から知識を吸収。でも、大学受験にあえなく失敗して、浪人とあいなりました。これからMSX2を買うつもりです。(兵庫県・福井梗浩)⇨全国の恵まれない浪人生諸君、どしどしアンケートにメッセージを書いてうっぷんを晴らそう！(マルムシ)

作：矢野健太郎

ヤノジャくん テレコム編 だいいっかい

♪

1ØØ11ØØØ1
111ØØ111Ø
Ø1Ø111Ø11
………

パソコン通信の魅力は、MSXのまえにすわっているだけで、①いろんな情報の"通"になれ、②知り合いも増えることだ。

左下の太い枠の質問からはじめてイエス、ノーで進んでいけば、本人でも気づかない趣味を自動的に判断し、最適のSIGに行きつく仕掛けになっている。"GAME OVER"になった人はもう一度よく考えなおすこと！

●当世パソコン浪人事情２／たぶん、いや、ぜったい浪人だ。一年中暇だからソフトください。（茨城県・杉森某）⇒かわいそうだけど、厳正かつ公平な抽選の結果、ソフトは当たりませんでした。でも、キミの気持ちだけは受け取った。こうして全国の読者の目にキミのメッセージが触れただけでも、キミは幸せだ……多分。（マルムシ）

知り合いが増える、お金もかかる

コン通信

まずMSXかMSX2の本体を用意する。これにモデムカートリッジを差しこみ、電話の回線をセット。キーボードでかけた電話がつながると、たくさんの仲間が待っていた

ただし、③お金もちょっとばかしかかる。電話回線とつなぐモデム（約3万円）が必要だし、電話代もかさむ。それでもパソコン通信ファンは増えつづけている。うむむ……なぜぢゃ。

それは、③のハンデ以上に①と②の魅力が大きく、未来へ広がる新しさに満ちているからだ。

パソコン通信にもいろんな形があるけれど、そのなかでも基本となるのがSIGだ。

SIG(Special Interest Groupの略)とは、特定のテーマのもとに集まったグループ(分科会)のことで、パソコン・ネットワークで結びついた同好会・同人誌のようなもの。

全国に800以上あるという各ネットにはさらにいくつかの同好会が用意され、ネットの訪問者たちはそのつどお気に入りの同好会に入っていく。そして、いわば電子同人誌に参加して、最新情報やうちわ話をやりとりするのだ。

今回は、このSIGに的をしぼってファンコレしてみた。

MSX・FAN はオモシロイ
GAME OVER
物語は大スクリーンで展開されなくちゃだわ
マンガより小説が好き
コミックSIG
ノベルズSIG
ムービーSIG
ストーリー物を見るのが好き
谷山浩子のレコードを持っている
SFとアニメはイコールである
SF SIG
アニメSIG
パソコンのことなら何でも聞いてくれ
パソコンSIG
わたしは、はっきりいって暗いよ〜ん
ごちゃごちゃとした機械が好き
アイドル関係の歌が大っ好き♡
アイドルSIG
ミュージックSIG
AVに凝っているるん♡
AV SIG
月に必ず一枚はCDかレコードをかう
ワープロに興味がある
その日の出来事をオモシロク書くのが好き
ビジネスSIG
フリートークSIG
将来は印税生活をしたい
5時間以上長電話をしたことがある
おしゃべりである
車やバイクをたまらなくアイシテイル
モータースポーツSIG
外出好き
ネコが好き
富士山をみたことがある
何か趣味をもっている
食べ物にはちょっとうるさいよ
ひいきにしてる食堂が5軒以上ある
アウトドアSIG
グルメSIG
スタディSIG

●**カンドー物語**／3月7日土曜日、長かった期末テストも終わり、心地よい疲労感とともに学校の近くの本屋に寄った。そして某パソコン誌を探していると、……そのときである！　私の目のまえにMSXの文字が印刷されているではないか。MSXの雑誌がもうひとつ増えたのだ。私は感動と驚きでしばらく何もいえず、その場に立ちつくし、なぜか私のまえだけ雨が降っていた。（栃木県・阿久津勝幸）⇨ちょっとおおげさな感じ。劇画みたい。（マルムシ）

あのひとコマがたまらない コミックSIG はマジなのです

ASCII NET

少女マンガの話題が多くて、わたし、ついていけないところが多かったんですけど、「しゅりんく」だったら得意です。

少女マンガに関してはぼくもくわしくないから……。ぼのぼのしてるのが編集部だけでないのは安心できます。

Natume NET

マンガ情報っていうのを、気がむいたときに書いてる人がいるんですよ。けっこう雑食派で。

コミックSIGにはだれでも入れますっていうアピールでしょ。

こういう、ついつい、世話したくなっちゃう人って、SIGオペ（SIGの管理人）に向いてるんでしょうね。わたし、なんとなく尊敬してしまいます。

*「家主／いがらしみきお」（一水社）400円
一度に読むと、気持ち悪くなるという"4コマまんが集"です。
べつに気持ち悪くなるようなモノが描かれているわけではなく、
なぜか一度に多く読むと気分が悪くなるのです。人にすすめはしませんが、個人的にはすきです。

*「墓の内デスマッチ！！／吾妻ひでお」（白泉社）780円
フィギュアがよく出てくる。おもしろい。しかし、昔い。

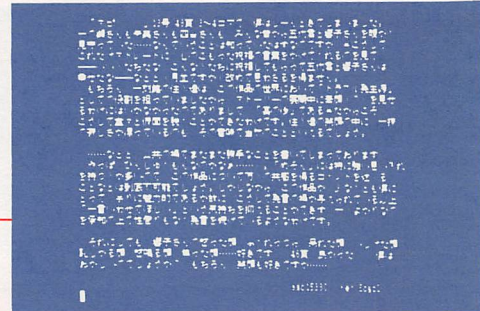
*「流れ星パラダイス／陸奥A子」（集英社）360円
前回の"マンガ情報"で書きましたっけ？ 買いましょう！

まあ、こういった具合いですね。

Natume NET：私のおススメ本だって！

最近、一番面白かった漫画は、
「ぼのぼの」（いがらしみきお、竹書房、480円）
です。ぜったい、面白いので、ぜひご一読を。
個人的には、プレイリードックくんの「しゅりんく」が気に入っています。
asc10598 天災

Article 2064 of 2177, 9 Mar 87 16:57:07 JST
Subject: Re: Re: ﾜﾀｼﾃ ﾜｷﾏﾃﾞ ｸﾙﾃｯﾀ! (In Kanji) (In Kanji) (In Kanji)
Path: asc14804
New

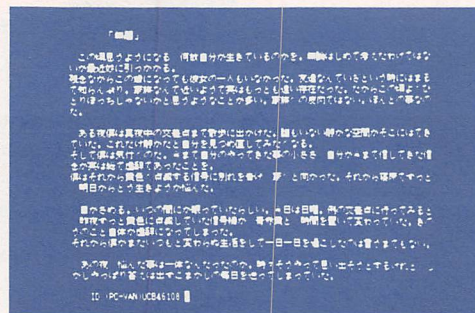
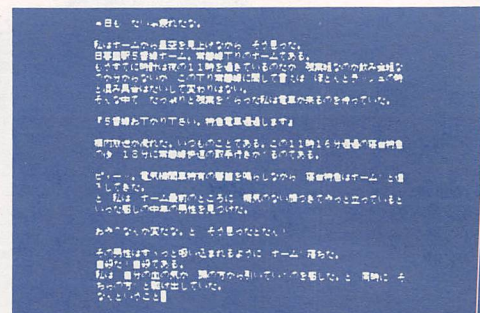
ASCII NET：「いぢめる？」のノリだね

ASCII NET：「めぞん……」は本当に話題の宝庫だね

作家を目指すなら、ノベルズSIG に投稿してみたら……

ASCII NET

印税生活を夢見て、原稿料で食っている（苦しい）わたしから見ても習作ぞろいですね。

電子投稿小説か。こういった長い文章を送るときは、アップロードといって、ワープロとかで文章を作ってディスクにでもセーブしといて、それを直接送るわけ。知ってた？

ノベルズSIGは、ASCII NET以外にも、Natume NET、Beta NETなどにあります。

ASCII NET：思わずウーンとうなってしまうような超大作がズラ〜ッと投稿されている

ビデオで見ても ムービーSIG を読んでも映画は夢のリボンだ！

EYE NET

どうもビデオやテレビで見てる人が多いみたい。でもストーリーについて真剣に考えている姿勢には拍手ですね。

シリアスな映画にはシリアスな感想、コミカルなのにはおかしいので……。みんな映画が好きなんだろうな。

ただ、討論になったりしないから緊張感に欠けるんじゃ……。

いくつもの感想文が並んでるんだよ。もしかしたら映画雑誌とかの紹介文よりも信用できるんじゃないかな。

ビデオやLDで映画を見る人のカタログにもなりますね。

そうそう、こういうのをプリンタで印字させておくといいだろう。モデムカートリッジについてる通信ソフトには、送られてくる文字を、プリンタエコーバック（プリンタに印字させる）や、ダウンロード（ディスクなんかにセーブする）という機能があるからね。

The LINKS

ここも映画の感想文の集まりのようですね。

MSX専用のネットのせいもあるけど、ひらがなやカタカナで書かれているせいか文面が子供ぽくてかわいいね。そのくせ内容がしっかりしてる。

ムービーSIGは、EYE NET、The LINKSのほか、Beta NET、LAOX NET、TELEPUTE、TULIP BBS、ASCII NETなどにもあります。

FROM ID 1005487 ◆'87年02月
THE FLY みました。 ◆ 12日21時
わたしは ホラーえいがは あまりみないほうなので すが、このえいがは たんなる ホラーえいが とは ちがう せつない Love Storyだと かんじました。 もちろん しゅじんこう セスが じぶんの じっけんの ぎせいとなって ハエに へんかんに かわっていくさまは、とても グロテスク で みるにしのびないシーンの れんぞくでした が、こいびとの ベロニカが「かいけんは かわっても わたしのあいするひとは セスかいしにいない！」と みにくいセスに せっするたいどに かんどうしました。 みじかくですみません。 Keith

The LINKS：ホラー？ ラブ・ストーリー？

EYE NET：ハッカーは怖いけどハッカはおいしい？

EYE NET：映画の話題はつきることなく続くのだ

こだわり続けるからこそSF SIGは巣窟となる

ASCII NET

このネットではカニバリズム(人肉を食うこと)について、白熱した議論が展開されてました。人肉っておいしいのかなぁ。まだ食べたことないのでわかりません。

このこだわりは、いかにもSFSIGらしい!

食人族っていう映画を思い出しますね。そういえば、まえに読んだ眉村卓さんの飢餓列島っていう小説もカニバリズムの話だったような気がするなぁ。

筒井康隆の幻想の未来の中にもその手の話があったような気がする。SFには人肉の話が多いね。

まだ読んでないんですけど、ブラッド・ミュージックっていうのも、カニバリズムなんでしょうか。

さて、どんなもんでしょ。でもSF SIGで話題にしているところをみると、おもしろい作品なんだろうね。こういうところもプリントアウトしておきたいな。

そういえば、ここは課題図書みたいなのを決めて、その内容について議論しあうのを習慣にしているようですね。管理がいきとどいていていいような気もするけど、仲間に入るのが難しそう。

だからSFのSIGなんじゃない。仲間に入りたいときは、SIGオペらしき人にメールを送ればいいんだと思うよ。

メールって何ですか。SIGのボードに直接書いちゃえばいいような気もするけど……。

メールっていうのはネットの会員(つまりゲストじゃない人)に当ててメッセージを送ること。送ったメールは会員のメールボックスに届く。つまり、ネットの中にある私書箱のようなものだ。メールは会員間の個人的なメッセージの受け渡し用なんだけど、SIGオペともなれば、そのメールボックスは目安箱のようになっているんだね。それから、SIGのボードに直接メッセージを送ると、ヘタすると議論のジャマになるかもしれないじゃない。だからこそ、SIGオペに当ててメッセージを送るわけ。ただし、そのときは自分も会員になっておいて、メールの返信を待たないといけないけどね。

Natume NET

ここのは、ジャンルがSFに限られたフリートークっていう感じですね。自分の好きな本を紹介したい人がたくさんいるようで……。

ASCII NETとは違う、のどかな感じだね。ASCII NETが読んで書いて楽しむSIGだとしたら、こちらはながめて楽しむSIGなんだな。

のどかな話題ですと、ななんとわたし、星新一さんと誕生日が同じなんです。星新一さんってほんとにスゴイですね。

キミまでフリートーク始めなくてもいいんじゃない。ちなみに、ボクも星さんは好きです。

The LINKS

えー! 文庫本がどんどん廃版になってるんですか~。いや本の場合は絶版っていうんでしたっけ。どんどん絶版……。

そうらしいね。こういった貴重な情報が、ときたま書いてあるから、ついついパソコン通信がやめられなくなるんだよな。

ここも議論めいたことはしてないようですけど、情報に関してはなかなかいいようです。ちょっと年配のメンバーが多いようですし……。ふむふむ。

SFに関する情報源か。それもSIGの役割なんだろう。

TULIP BBS

ここはおもしろいこと議論してますね。SFにリアリティは必要がないか。SFは空想科学小説なんだから、リアリティにこだわらなくてもいいと思うんだけれど……。

ASCII NETよりも漠然としたテーマについて議論しているわけね。こういったテーマは結論が出なくなりやすい分だけ長続きするんだよな。

そういえば、このテーマに対するこだわりっていうの、そんなにも激しくないような気もします。

そんなもんでしょ。漠然としたテーマに縛られてたら、たんに意固地なSIGって感じだものね。

でも、なんかこう、意地になって議論し続けるの、好きなんですけど……。

SIGは個人の所有物ではありません!

⚠ SF SIGは、LAOX NETなどにもあります。

■星新一/「ぼっこちゃん」「ようこそ地球さん」など
星さんの作品は、どれも明るい、と言いたいところですが、本当に明るいのかと聞かれると、うーんとうなってしまう。"情念"みたいなものは、ないですね。「殿さまの日」「城のなかの人」といった、時代小説も、なかなかに明るくよいですねー。

■横田順彌/「謎の宇宙人UFO」「山田太郎十番勝負」など
ヨコジュンの作品は、ふつう"ハチャハチャSF"と呼ばれており、明るいといえば、かなり明るい!ものが多いのです。"ハチャハチャ"方面の作品は、「2001年府中の旅」といったダジャレをそのまま作品にしたものが多く、ダジャレが嫌いな人にはあまり向かないでしょう。私は、すきですが。

■かんべむさし/「決戦・日本シリーズ」「水素製造法」など

Natume NET:筒井康隆の「農協月へ行く」とかさぁ……

```
**** <3:SF ボード>
86/02/27 ; 21:59:09 ; TU0383 ; YO
** Perry Rhodan 01   ( 19 Line(s))
 コノ メッセージヲ ヨミマスカ? [ Y/N/Z/? ]
```

ええと、Perry Rhodan について、ご紹介いたします。
これは、ドイツで現在、1800巻以上出版されている、文字どうり世界最長のSF小説シリーズです。日本では、百十余巻が、早川文庫SFで既に翻訳されています。

おはなしは、1971年、人類初の月宇宙船が、月で航行不能に陥っている巨大な球形宇宙艦と、遭遇することから始まります。その月宇宙船に乗っていたのがペリー一行で、球形宇宙艦は、その当時銀河の西半分を支配していたアルコン帝国の船だったのです。
アルコン帝国は、既に衰退の道をたどっており、それゆえに、球形宇宙艦の整備もおざなりのまま出航したため、不時着のうきめをみたわけです。
そこで、高度汎銀河文明を入手するチャンスを、がっちりとつかんだペリーは、太陽系帝

```
KAWARA TU 0751

**** <3:SF ボード>
86/05/01 ; 22:31:26 ; TU0571 ; KAWARA
トサツン/ リアリティー トハ ドンナ モノ?        ( 14 Line(s))
 コノ メッセージヲ ヨミマスカ? [ Y/N/Z/? ]
イウナデ ショウカ?
 キホンテキニ ボクハ ソノヘンガ ワカリマセン.
 ボクガ オモウ サクヒンノ リアリティー トハ 「ホントウラシサ」ト イウコト ナノデス.
ナニモ ホントウノ コトデ ナケレバ イケナイ ト イウノデハ ナク、ヨム ヒトニ ホントウ ダト シンジ サセル チカラ
「リアリティー」ト カンガエテ イルノデス.
 コンナ コトモ キカナイデ 「デンショウ ノ リアリティー」ナンゾヲ カイテシマッタ ワタシガ ゼンブ ワルイノ デス.
デスカラ ゼヒトモ トサツンガ 「リアリティー」トイウモノヲ ドンナ フウニ トラエテ イルノカヲ オシエテ クダサイ.
カサツノ コンヲ オルヨウデ ゴメンナサイ デシタ.
```

TULIP BBS:SF SIGはいつも熱い討論がかわされ続けている。まさに巣窟!

<<< ブラッド・ミュージック 感想 >>>

白血球が知能を持つという設定には驚きました。ふむ、ありえそうな……気がしますね。少なくとも私には電脳空間よりは理解しやすかったです。

生体細胞中で白血球を選んだのは良かったと思います。つまり、白血球は自分で……ごきまわれる機能を有しており、血液にのって体内を自由に移動できます。……血管から抜け出して組織中へ移動することも可能です。この機能が有るから……の各組織を自由に変換するために移動できるのですから、かなり他の細胞に比べ有利ですね。
さらに白血球は生体細胞中で唯一自己と他己を認識するシステムを供えている細胞です。この自分と他人の区別をどうやって行っているかは説明が難解ですので省略しますが。

しかし、何故ヴァージルはB細胞を選んだんでしょうね。

ASCII NET:専門用語が飛びかっているぅ

```
Newsgroups: bb.book.sf
(9 lines)More ?[ynqcrN-?]
```

うむ、SFにこんなに人食いの話があったとは気がつきませんでした
ね。結局SFってのはタブーに挑む文学なんでしょうか。
うーむ、人を食った話だね。

```
---asc03556:小松

Article 2107 of 2565, 14 Feb 87 08:24:56 JST
Subject: アウターリミッツ (In Kanji)
Path: asc03
```

ASCII NET:カニバリズムに話題集中!

```
SF  N00121M                          :80 :::::
```

LEEMで゛す。ます゛おわひ゛を。
コ゛メンナサイ!このまえのわたしのメール、うしろはんふ゛んしか ひょうし゛されていませんて゛した。すいません。とくに くらさまには、わけのわからないへんし゛になってしまい、もうしわけありませんて゛した。

♥

ところて゛くらさま、れいのフ゛ラット゛ヘ゛リのタイトル、わかりました。

「たいようの金のリンコ゛」

て゛す。えー、ハヤカワから、このタイトルて゛、ふ゛んこて゛て゛ております。(ホッ。これて゛しは゛らく、めか゛なくてもいい・・・かな?)

```
F1OFF NEXT BACK INDEX END No.
```

```
SF  N00121M                          :80 :::::
FROM ID 1000389          ◆'86年11月
```

ふ゛んこほ゛んのはいは゛んつつ゛く ◆ 24日17時
け゛んさ゛い、ちまたにはSFか゛あふれているか゛、ちかて゛はおそるへ゛きし゛たいか゛しんこうしつつあるという。ふ゛んこて゛て゛いるさくひんて゛、にんきのひくいものか゛と゛んと゛んはいは゛んになっているという。とくにサンリオはけ゛んさ゛いSFからてったいしつつあり、かなりのてんすうか゛てにはいりにくくなっているらしい。
フ゛ームというほと゛、あらたなふ゛んこか゛うまれているか゛、こてんてきなめいさくか゛(SFにかき゛らす゛)そ゛くそ゛くはいは゛んになっている。
アシ゛モフやハインラインといったにんきさっかのもの

```
F1OFF NEXT BACK INDEX END No.
```

The LINKS:ブラッド・ベリ、アイザック・アシモフ、ハインライン——SFの古典だ

●おことわり/読者によるページをもっと多くとって、売り・買い・交換などのコーナーを作ってください。(滋賀県・林茂春)⇒こういうふうにちょっとした企画などを書いてくれるととてもうれしい。でも、売り・買い・交換などのコーナーは、それを利用する人たちのあいだでトラブルが絶えないので、MSXファンではパスさせていただきます。(マルムシ)

アニメSIGは美少女アニメだけの世界ではありません

TULIP BBS

わたし、アニメはちんぷんなんです。ガンダムは知ってるけど。

ではかわりに、うる星のあとを継ぐＴＶアニメが登場するまで、アニメＳＩＧは冬眠し続けるかもね。

TELEPUTE

やっぱりTVアニメの話が中心になっているようです。

特にガンダム系だね。なぜか、美少女ものの話題がないなあ。

ZZ!　　　　　　　　　　(11 Line(s))
コノ メッセージヲ ヨミマスカ? [Y/N/Z/?]

きのうの ZZで、マシュマーさんの サイコ・バリアーに
おもわず カミーユちゃんを 感じてしまったのは、
僕だけだらうか?
それにしても ドラグナーは おもしろそーだけど
ZZZまで やって ほしかったにゃー。
まぁ、やるんじゃないかとは おもいますけど・・(後の方になってから)

From Newtype.

P.S やっぱりPle.2 !

TULIP BBS：オジサンは話についていけません

> Title No. 37 Send : TEL01160 [ロボット アニメ ガ タンジョウシタイ ワケ。 (ANK)]

タシカニ ガンダム デ サンザン ウタワレタ "ニュータイプ" トイウ コトバ ノ イミニハ、カンカクメンデノ アイデンティティ ノ チョウエツ トイッタ イミガ アッタカモ シレマセン。シカシ、ソレヲ ミトメタ ウエデ サラニ モンダイテイキ ガ アッタノデハ ナイデショウカ?
ニュータイプ ノ タンジョウ、ツマリ カンカクメン デ ノ チョウエツ ヲ ハタシタ モノ ニトッテ、ツギニ タタカウ コトノ チョウセツテキナ ゼンテイ ハ ウシナワレル…. トイウ リソウロン ヲ トナエタニモ カカワラズ、ソレガ リソウ ドウリニハ イカナカッタ… トイウ トコロカラ モノガタリ ガ ハジマッテ イル コトデシネ…
オソラク ZZ トカ ヲ ミテイナイデ ヨクハ シリマセンガ、ツギニ ショダイガンダム シリーズ デ トウメンノ テキトノ タタカイ ニハ イチダンラク ツイテイタ ハズデス。ソレデモ イマダニ ガンダム ノ ハナシ ノ ナカデハ タタカイ ガ ツヅイテイル….コノコト ジタイニ、モンダイヲ リソウ ダケデ ロンジヨウナド トイウ アマイ "アニメテキ" ナ カンガエカタ ヲ ハイジョ シテイル ヨウナ フシ ガ アリマス。

TELEPUTE：ふむ、初代ガンダムが発端ですか……

アニメSIGはTULIP BBS、TELEPUTEのほか、The LINKS、Beta NET、LAOX NET、Natume NET、EYE NET、ASCII NETなどにあります。

ちんぷんでもけっこう楽しいパソコンSIGは機種のカベを超えて

ODSY

とにかく、なにいってんのかてんでわかりまへん。わたしには難しすぎます、ここ。でもなんとなく夢があって楽しいんですよね。あ、夢を現実にしてる人が多いのか……。

たしかに。ここまで高度なことをやってるのも珍しい。プログラムを作るだけじゃなく、機械まで作って夢を現実にしてるんだもの。

FILE No. ? 334_
334 「NEW モデム カイマシタ !!!! NSR250R　　　#80068 87/03/25 18 03 18
==========================
キカ ツクト NO CARRIER ………
====== Data end ======
FILE No.(CR=Next file / 0=END)?335_
335 YES　　　#80101 87/03/25 23 01 25
==========================
WATASHIWA DAre kokowadoko
"A! a! A! a!" Tadaima MIC no shiken chu !
HAjimeta omeni kakarimasu YUKIGUNI yori !!!!
====== Data end ======

ODSY：ハードの応用なんかも盛りだくさん

ODSY：会員のみ遊べる３Ｄシミュレーションなどがある!?

LAND NET

ここはパソコン本体の話が多いみたい。ふしぎなのは、ボードに書いてる人の機種と読んでる人の機種がぜんぜん違っても違和感がないところだな。とってもふしぎ。

自分の持ってるマシン以外の情報でも、読んでてけっこう楽しいんだよね。通信だと機種のカベなんてないわけだ。

Numb ->49
Title ->K:X68000
From ->#2 - QUATRO BAGINA
Date ->87/04/18 07:49

X68000の認定ディーラーの広告に何故か秋田県の項目がなかった・・・・
ということは、秋田県ではやみルートでしか同マシンを購入できないのでは?
むむ、青森もない・・・つくづく秋田は田舎じゃのー。ツギタもきっとアングラ販売しているに違いない。シャープ秋田とやみ取引しているのかな?

ASCII, I/O, マイコン, Oh!PC, Oh!MZ, Oh!FM, PCマガジン, The BASICナドノ
ムガ ワガウ ニュウカシマシタ!などと言われても、ちっともうれしくない QUATRO BAGINA

LAND NET：Ｘ68000は各地で話題をさらっている

Title ->K:88 VS 98
From ->#13 - KON
Date ->87/03/24 23:20

88VAが16ビットマシンになりえるか、、、

とすると98はいよいよ32ビットへ………

時代の進歩は怖ろしいのだ。円高だというのに。

ところで、しばらくぶりでつながった。ボードが変わってる。

うらしま　KON

LAND NET：パソコン通信に機種間のカベはない!!

EYE NET

いろんな機種を使ってる人がいるみたい。さすがは会員3200人だと思ってしまいました。情報の幅の広さはかなりのものです。

話題が高級な機種に流れやすいっていうのも特徴だね。最近はＸ68000と88VAがスターしてる。スター機種についていろんな人がメッセージを書いているのがおもしろいね。

EYE NET：Ｘ68000のグラディウスはホントに最高

ASCII NET

ここにもいろんな機種を使っている人がいるみたい。

MSX NETとの関連か、MSXユーザーもけっこういるね。カナで書かれたボードが多い。

Article 1853 of 1879. 5 Apr 87 06:04:33 JST
Subject: ダレカ MSX ノ ディスク ニツイテ オシエテ (In Kana)
Path: asc23722
Newsgroups: bb.pc.msx
(14 lines)More ?[ynqcrN-?]

ASC23722 カメサン デ-----ス

Article 1854 of 1879. 5 Apr 87 14:47:08 JST
Subject: hc6 / フカイカゲラ post ノマシタ (In Kana)
Path: asc08895
Newsgroups: bb.pc.msx
(14 lines)More ?[ynqcrN-?]

ASCII NET：MSXユーザーのSIGだ！

パソコンSIGは、ここで紹介したネットのほか、LAOX NET、Natume NET、TULIP BBS、TELEPUTEなどにもあります。

●ＭＳＸおばさん／創刊号ということで何気なく購入しましたが、ファンダム・コーナーのプログラムが気に入りました。マシン語ばかりだとまだよくわからないし、打ちこむのも大変なのですが、ファンダムは非常にわかりやすいのですネ。（愛知県・MSXおばさん）⇨主婦業のかたわらMSXファンを買い、プログラミングしているなんて。そういう人は〝おばさん〟ではありません。（マルムシ）

おニャン子から なぜか谷山浩子まで アイドルSIG はとても不思議なところです

TELEPUTE

とってもミーハーです。芸能情報っていうより、アイドル関連のエッセイ集みたくなってるようです。

ぼくはおニャン子やらアイドルやらがてんでわからん。

TULIP BBS

ここはミーハーな話題だけではありません。なんと谷山浩子さん専用の"ニャンニャン伝言板"なんていうSIGがあるんです。う〜ん、マイナーかな。

谷山浩子のSIGっていうのは独創的(?)。その手の人は新潟まで電話するしかないね。

EYE NET

なんといっても、かのフジサンケイグループがやってるネットですから、おニャン子に強い!

おニャン子の専用SIGだものね。1日に20〜30本はメッセージが送られてるってのはスゴイ。

アイドルSIGは、LAOX NET、Beta NET、ASCII NET、The LINKSなどにもあります。

おニャン子について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
僕の友達の中におニャン子を嫌う人が、多くいます。何故、おニャン子を嫌う人が多いのでしょうか?彼女達が何故こんなに嫌われなければならないのでしょうか?いくつかの理由が考えられます。1つはデビュー曲にあると思います。あの超過激な歌の「セーラー服を脱がさないで」です。この曲で純情な男子や、教育熱心な大人達が、強い衝撃を受けたのです。また、1つには嫉妬が考えられます。女の子の中には、芸能界に憧れて何度もオーディションなどに応募したりして挫折した人もいるでしょう。また、男子の中にはおニャン子の人気が自分の好きなアイドルより高いといって不安な人もいるでしょう。あるいはそのアイドルと、それをとりまく人々やプロダクションもそうでしょう。彼等は、「苦労もせずに人気歌手(タレント)になったくせに」と、いうような事を考えているのかもしれません。しかし、彼女達だって決して苦労がないわけではないんです。リハーサルの時に泣く事だってあるのです。いくら、苦労があっても、彼女達はそれを表面に出すことは許されないのです。デビュー曲にし

TELEPUTE:おニャン子論争はまだまだ続く

****<E:ニャンニャン デンゴンバン (タニヤマ ヒロコサン ボード)>
87/04/18 ; 12:00:15 ; TU0007 ; Yoz.
「カーニバル」 (9 Line(s))
コノ メッセージヲ ヨミマスカ? [Y/N/Z/?]
って歌があるでしょ。あのステレオのスピーカーの右から左から
ダブルボーカルしちゃうやつ。
「ラララララ カーニバル・・」って、あれ。
僕、あれ、好きなんですよね。
で、X68000もあることだし、ステレオで演奏させてみよーと
思ったはいいが、どーも上手に採譜できないんですよねー。
ううむ。かなP。谷山さんの楽譜集って、まだ売ってましたっけ?

Yoz.

TULIP BBS:ねぇねぇ、谷山浩子って知ってる?

+1
~ 11 KHR001 87/04/21 18:22 L014 こらこら、早苗ちゃん!!
=> [コマンド]

おはようございま〜す。

こらこら、早苗ちゃん!!大阪まで、何しにいってんの?だめでしょう!!うーん、
でもウソ泣きが、可愛かったな。

そう云えば、髪型が結構変わってるんだな。早苗ちゃんって。

KHR001=CNC013=TAI027

シャッフルでした。

はなしは かわりますが 4 14は静香ちゃんの誕生日でしたね
わすれましたか おめでとうございます

あっ それからTAKE@さんのアーティクルなんですが

まあLOGとって読みましたが・・・

しのあね

もう1回 クニャンのVIDEOでも見てから寝よっと

P.S. 4 20のクニャンが楽しみだなっと

[コマンド]

EYE NET:おニャン子クラブだけのボードがあってここでは今日も……?

邦楽もあり 洋楽もあり ミュージックSIG は話題の尽きるヒマがない!

EYE NET

いろんな芸能人のファンが好きなことを書いてたら、いつのまにかミュージック情報SIGぽくなっていた。という感じですね。

ニューミュージック、ロック系の忘れられそうな話題に強い!

LAOX NET

ちょっと遅めですが、いろんな方面の情報があります。さすがにショップですね。

洋楽系の情報がしっかりしているのがいいね。ビルボードのホット30は遅めだけどうれしい。

ASCII NET

ミュージックが、クラシック、ジャズ、ロック、ポピュラー、プレイヤーって、4つに分かれてます。

クラシックとジャズはそんなに盛り上がってないようだけど、ロックのところは、まさにファンの集いって感じでいいね。

ミュージックSIGは紹介したネットのほか、The LINKS、TULIP BBS、Beta NETなどにもあります。

シングル チャート 4月13日付

順位	得点	タイトル	歌手	先週	発売元
1	68.562	話しかけたかった	南野 陽子		CS
2	54.478	疑問	立花 理佐		TO
3	53.516	アイドルを探せ	菊池 桃子	1	WP
4	42.672	派手!!!	中山 美穂	3	K
5	38.911	天使のボディガード	ゆうゆ	2	CA
6	33.294	I Love you. SAYONARA	チェッカーズ	7	CA
7	26.263	ヴァニティ・ナイト	芳本美代子	4	T
8	25.653	stripe blue	少年隊	6	WP
9	25.125	迷惑でしょうか・・・	とんねるず		CA
10	24.729	teardrop	後藤久美子	5	C
11	24.505	サファイアの瞳	アルフィー	13	CA
12	24.164	ドリーム・ラッシュ	[illegible]	8	CS
13	23.828	Hold On Me	小比類巻かほる	17	ES
14	23.754	湾岸太陽族	荻野目洋子	11	V
15	22.771	雪が通り過ぎたあとに	アルフィー	15	CA
16	22.458	浪花そだち	神野 美伽	19	R
17	22.347	氷のルージュ	小泉今日子	12	V
18	22.027	HAPPYENDでふられたい	杏里	20	FL
19	21.80[illegible]	かげろう	高井麻巳子	9	CA
20	21.747	ユア・マイ・ラブ	長山 洋子	10	V

EYE NET:オリコン・ヒットチャート!

今週	先週	タイトル	アーチスト	発売元
1	2	NOTHING'S GONNA STOP TO NOW	STAR SHIP	RVC
2	1	LEAN ON ME	CLUB NOUVEAU	ワーナー・パイオニア
3	4	TONIGHT, TONIGHT, TONIGHT	GENESIS	国内未発売
4	3	LET'S WAIT AWHILE	JANET JACKSON	キャニオン
5	7	COME GO WITH ME	EXPOSE	フォノグラム
6	10	I KNEW YOU WEAR WAITING (FOR ME)	ARETA FRAKRIN & GEORGE MICHAEL	ワーナー・パイオニア
7	9	DON' TDREAM IT' OVER	EXPOSE	東芝EMI
8	8	THE FINAL COUNTDOWN	EUROPE	ビクター
9	5	MANDORIN RAIN	BRUCE HORNSBY	RVC

LAOX NET:ビルボードHOT30なんてのもあるぞ!

Article 321 of 709. 10

ASCII NET:プリンスがMUSIC SIGに波紋を……

ASCII NET:これからのSASに期待しよう

●X68000とX1Gを6月に会社に返すことになってしまった。でも、夏休みにまた借りることになったからいいか。でも、X68000のグラフィックにはもう感激してしまった。それとソフトの買いすぎでお金がなくなってしまった。(東京・大野曜平)⇒それがどうした。わしなんぞパチンコと競馬にこって1か月1日1食インスタントラーメンでがんばったこともあるぞ。(マルムシ)

オーディオもビデオも AV SIG を読むよりずっとお金がかかるのだった

Natume NET

AVといっても機械のことはあまり書かれてないです。CDの新作情報が多いです。

AV機器の情報は、使ってみなけりゃ書けないし、使うとなると買わなきゃならん。買うとなるとお金がかかる。パソコン通信の数百倍はかかる。というわけでしょ。

SIGで自慢できるクラスのビデオデッキやLDプレーヤーなんて、20万はしますものね。わたしなんかには縁のない世界ですね。

そのとおり。身分に合わない話題には手を出さないに限る。それにしても、手軽に買えるせいか、CDの話題はすこぶる豊富だね。

EYE NET

ここもソフトの情報ですが、新作LDのが多いです。ソフトを買ったメンバーがボードに書くんじゃなく、雑誌なんかの紹介記事みたいな感じ。そのせいか、とにかく情報が速いですね。

情報の速さっていうのは有料ネットの特徴。新作ソフト情報なんかは一種のサービスだから。

ビデオ関係の雑誌って週刊か月刊なんですよね。その点パソコン通信は日刊のようなものだから、ずっと便利で情報が速くて、わたしにとってはいうことなしです。

そうそう。情報の詳しさでは雑誌のほうが上かもしれないけど、速さはパソコン通信が1番！

LAOX NET

ついにAV"機器"の情報がありました。しかも、売ります買いますなんて人もいる。

LAOXっていえば、秋葉原でも有数のショップだもの、AV機器の情報にうといはずがない。会員間のAV機器売買は魅力だね。最新版のお買い得情報もあるしね。

でも新製品情報とかがあんまりないのがイマイチだと思いません？

ショップなだけに製品の悪口はいいづらいだろうからな……。

⚠ AV SIGは、紹介したネットのほか、Beta NET、The LINKS、ASCII NETなどにもあります。

とうとうSONYがS-VHSに対抗してEDベータを発表しました。
ヤッタネ！！（やっぱりSONYはエライ！！）
なんと水平解像度が500本以上もあるのです。
テープはメタルテープを使用するんです。
やっぱり片側互換にしかできてないんですけど。
そこはS-VHSといっしょだからゆるしてやろう....
こうなったら2台目もベータを買うしかないな！！
みなさんもベータを買いましょう。

とにかくベータが（SONYが）好きなJunですよ～。

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00226 87-03-19 00:23:48 NAT20457 EDベータ発表！！

⇧Natume NET：S-VHSかEDベータか!?

蛍川　HOTARU-KAWA
"四月に大雪が降った年は桜がひときわ美しく咲き、恐ろしいほどの蛍の大群が発生する"－こんな[illegible]の語り伝えを背景に、14才の少年の目を通して描かれる[illegible]の生きざま、愛、思春期に達した少年[illegible]の初恋と友情。蛍の語り伝えを軸に、少年と大人の世界が見事なハーモニーを奏でる。
原作は芥川賞作家・宮本輝のベストセラー「蛍川」。「泥の河」「[illegible]」に続く三作目の映画化である。
また日本[illegible]のスタッフが総力を結集して完成させた、映画史上初めてとも言える、数百万の蛍が乱れ飛ぶファンタジックなラストシーンの[illegible]は、最大の見どころである。
監督／須川栄三，脚本／中岡京平，須川栄三，キネマ東京，日映　提携作品
キャスト／三國連太郎，十朱幸代，坂詰貴之，沢田玉恵，川谷拓三，大滝秀治他
G98F0181 ￥9800，カラー，モノラル・CLV，スタンダード
115分，レーザー，'87.4.21発売

⇧EYE NET：感動の大作がLDで発売！

[オーディオ売ります！　　　　] from LAOX2428

オーディオ製品売ります！
****
※ サンスイ. INTEGRA AU-D907FEXTRA（アンプ）
　定価￥178000をなんと￥49800で......

※ JBL. 4312（モニタースピーカー2本）
　定価￥286000をなんと￥100000で.....

※ NAKAMICHI. BX-2（カセットデッキ）
　定価￥79800を￥30000で..........

※ AKAI. EA-G90（グラフィクイコライザー）
　定価￥49800を￥15000で.......

⇧LAOX NET：ネットワーカー同志（つうしんしているひと）で売買しましょ

財テクするものよっといで ビジネスSIG は速く正確な情報でいっぱいだ

EYE NET

株式情報や金融情報っていうのがあります。日付を見ると情報が速いようですね。

マネーゲームは情報の速さと正確さで勝敗が決まる。財テクしてる人には、パソコン通信は強力な武器になるね。

ASCII NET

ここは株式情報がメインのようです。でも、情報の速さや量ではEYE-NETのほうが上みたい。

うん。今までは無料のネットだったからね。5月には有料化されるようだから、その後のサービスに期待しよう。

JAL NET

ここは株式情報のほかに、世界規模の市場情報や為替情報があります。ボリュームがスゴイです。

世界規模っていうところが、いかにも航空会社のやっているネットだなっていう感じ。これだけのボリュームでこれだけの速さなんだから、ここの情報はかなりの価値を持ってるんじゃないかな。

[1]　山一証券　証券情報
[2]　三菱銀行　金融情報
[3]　[illegible]
[4]　石山四郎経済サロン
[?]　ヘルプ
[EXIT]　終了

[1]　推奨銘柄類推
[2]　有料　[illegible]（有料1回700円）
[?]　ヘルプ
[EXIT]　終了

：推奨銘柄類推
[コメント]

（受信）：推奨銘柄類推
1 WB0001 87/04/01 17 13 L025 推奨銘柄値上り例（62.3.31現在）
[コメント]

推奨	銘柄	前日（A）	その後の高値（B）	B/A（%）	B－A
12. 1	住友金	140	281	200	141
22	堺化学	789	920	116	131
22	北沢バ	614	793	129	179
1. 5	三菱金	521	770	148	249
12	朝日鉄	187	390	208	203
12	濃山電	511	655	128	144
19	琉球銀	6.500	9.300	143	2.800
2. 2	関西電	4.400	4.670	106	270
2	川重	205	298	145	93
16	旭化成	830	1.180	142	350
3. 16	三井金	345	485	140	140
23	日新電	525	639	121	114

⇧⇗EYE NET：ふむふむ、株式は奥が深いようだ。でもなかなかオモシロそう!!

・・・受講者募集・・・

南カリフォルニア大学（USC）のビジネスコース短期セミナーに日本からの受講者を募集しています。これは大学院のプログラムで、環太平洋地域のビジネスマンや学生を対象に、短期集中セミナーとして実施されているもので、非常に実践的なプログラム内容です。関心のある方は下記までMAILください。

コース名：Pacific Rim Management Programs
　=Doing Business with Japan=

期　間：1987年5月18日－21日（4日間）

場　所：南カリフォルニア大学（ロスアンゼルス）

費　用：US$1,175.－（受講料のみ）
　＊渡航費用及び宿泊費用は含みません

手続き：当方が責任を持って引き受けます
　（希望があれば　渡航及び宿泊のお世話も致します）

⇧ASCII NET：株をやってるネットワーカーの情報だ

東京外国為替市場（直物）　公示相場（単位　100）　（[illegible]）

	4/10 (TTS/TTB)	4/ 9 (TTS/TTB)	4/ 8 (TTS/TTB)	手数料（円）(TTS/TTB)
USD (1RX6)	144.30/142.30	146.20/144.20	146.30/144.30	+ 2/- 2
CAD (6E0")	111.75/108.55	112.90/109.70	112.90/109.70	+11/-11
DEM (W.D"2B)	79.73/ 78.33	80.37/ 78.97	80.29/ 78.89	+ 3/- 3
FRF (LW]=)	24.18/ 23.38	24.37/ 23.57	24.36/ 23.56	+ 3/- 3
BEM (M"Y7"0)	386.60/378.00	389.40/380.80	389.70/381.10	+36/-36
DKK (C"]008)	21.28/ 20.68	21.44/ 20.84	21.44/ 20.84	+ 2/- 2
NOK (IY3=0)	21.43/ 20.83	21.59/ 20.99	21.63/ 21.03	+ 3/- 3

⇧JAL NET：東京外国為替市場をのぞいてみましょ

●いかがわしい関係？／MSX・FANとテクノポリスとはどんな関係なんでしょーか？（埼玉・内山慎）⇨そいつは口がさけてもいえないってやつだ。（ともや）。プログラムポシェットとMSX・FANの関係なら、わかります。スペインの雨と平野のような関係ですね。（ぴろぴろ）ふん、どうせ私の作ったザナドゥのレベル1塔マップには塔1が2つありますよ。（A4の塔1は塔2の間違い・NOP）あの一、ますますわけがわかんないんですけど。（マルムシ）

つれづれなるままに ひぐらしキーボードに向かう フリートークSIG

BBS FUKUOKA

ぼくは福岡県は北九州の出身なんやけど、なんね、このネットは。福岡のネットなのに標準語でやっとるやないね。せめて博多弁とかで読みたかばい。

わたし、1字違いの静岡出身者ですけど、やはり「〜でしょう」というのを「〜だらあ」なんて書くのは恥ずかしいですし。

ううむ、やはりNHKと標準語学校教育のせいかな。

その、NHKを持ち出すところなんか福岡出身者らしいですね。

どこが。おみゃ〜、福岡出身者をばかにしとるんぎゃ〜。

いったいどこの方言ですか。ま、それはともかく、ここは特に福岡という地方色はなく、パソコン・ユーザーのパソコン話が多かったようですね。

ううむ、福岡も電子都市になっちょるんじゃのう。

WEST SIDE SKY NET

このWEST SIDE SKY NETって、あっちこっちに支局を持っているんですね。仙台、東京、大阪、兵庫、広島……。

いろんなところに支局があるっていいな。電話代が助かるし。

ここもパソコン通信ネタが多かったんですけど、東京から広島への"業務連絡"とか、なんかわけのわからないアカの他人の日常がおもしろかったですね。

Beta NET

ここのフリートークSIGは、雑談に花が咲いていて、なかなか活発でした。

なんか、おもしろい話を読んだの。聞かせて。

いえ、別に。ただ、雑談ってのはついつい時の立つのを忘れてしまって読んでしまいますね。わたしには何の関係もない、ちっとも役に立たない情報なのに、読めるものは全部読んでしまいました。

ふうん、そうやってさぼっていたわけだな。

COM COM Osaka

ここではさすがに大阪の雰囲気がちらほら見えました。ある偉いマンガ家に聞いた話ですけど、大阪だけは大阪弁でネットに入ってくる人がいるんですってね。わたしもいくつか大阪弁のサンプルを見つけました。

そらそうや。なんちゅうても大阪は日本の中心なんやから。

そんなふうにちゃかしていると大阪CIAにねらわれますよ。こういういい話があります。「おい、八っつぁん、いつから酒がダメになっちまったんだい？」「いやだよ、平吉っつぁん、オイラはむかしっから酒は飲めねェっていっているじゃあねェか」「おや、そうかい。住みにくい世のなかになっちまったもんだねェ」

いい話だなあ、しみじみ……するかっての！

おやおや、これは今、世界中ではやっているギャグのパターンなんですよ。こういう話にしみじみできないなんてお若くない。

TULIP BBS

ここのフリートークSIGには"オボッチャマボード"という名前がついています。ま、内容はやっぱり雑談ですが。

なんだか、カルピスにこだわっているみたいね。

ええ、はっきりいって、わたしの見た限り、下の写真の「シャンプーは……」というボードをきっかけにして、ずっとカルピスのネタでもっていました。

ふうん、よくカルピスのネタなんかでそんなにもつね。

グレープフルーツカルピスがおいしいとか、"ルフランルフラン雪うさぎ"というCMソングのころから好きだったとか。まあ、そういう話がペチャペチャペチャと。

"ルフランルフラン"は知らないけど、でもぼくはやっぱりカルピスには子供のころの切ない思い出がいろいろとまじっていて好きだなあ。

わたし、味は好きですけどあのネバネバがどうも……。

⚠ ほかにもこれは数多くのいろいろなネットにあります。

↑BBS FUKUOKA：雑談こそBBSの命！

↑↑Bata NET：パソコン通信をしていると、時がたつのも忘れてしまうくらい熱中しちゃうんだよね

↑WESTSIDE SKY(東京)：もう葉桜の季節になっちゃったね

↑WESTSIDE SKY(広島)：わざわざ東京からどうも！

↑COMCOM Osaka：規則にとらわれない自由な伝言板

↑TULIP BBS：この意味のないノリ、好きだなァ

●MSXおばさん2／やっと主人にMSX2を買ってもらってもう夢中です。今年、小学生になる子供が高学年になっても塾通いしなくてすむように、楽しく学習できるプログラムを作ることが目標です。（大阪・前田和美）⇨ここでもパソコンを導入した、ひそかなひそかな親と子の英才教育が始まろうとしている……。（マルムシ）

車やバイクが好きならばモータースポーツSIGなんだったら！

TELEPUTE

これは名古屋のモータースポーツ・ファンのSIGだぎゃ。

これこれ。このSIGも標準語なんでしょ。

TELEPUTEはどういうわけかオンロード系の話が多かったようです。つまり、バイクのスピードを楽しんでいるわけですね。

名古屋は道がいいのかなあ。このまえ、オリンピック開催都市に立候補していたときにでも、道路整備にせいを出したのかな。

んー、多分違いますね。きっと道が比較的すいているから、スピード出しやすいんじゃないかな。

ASCII NET

こちらのほうは、オフロード系が多かった。やっぱり、バイクはオフロード系のほうがおもしろみがありますね。かわいいでしょ。

```
ｸｫｰｰｰﾝ (ｶｲﾃﾝ 10,000 ｺｴﾀﾄｷﾉｵﾄ)
ｺｰﾅﾘﾝｸﾞ ﾉﾀﾋﾞﾆ ﾚﾌﾞｶｳﾝﾀｰﾉﾊﾘﾉ ﾋﾟｭﾝﾋﾟｭﾝ ﾄﾋﾞﾊﾈﾙ..

ﾏｴﾗｲｸ ｼﾞﾄﾞｳｼｬﾉ ﾀｲﾃｲ ﾐﾁｦ ｱｹﾃｸﾙﾙ..

ｼﾝﾘｮｸｶﾞ ﾒﾆﾏﾌﾞｼｸ,ｶｾﾞﾃﾞ ﾍﾙﾒｯﾄｦ ﾊｽﾞｼﾀﾄｷﾉ ｸｳｷｶﾞ ｳﾏｲ...

ﾄﾞｽﾃﾞｽｶ.Oshin ｻﾝ, ｶﾝﾍﾟｷﾆ ｵﾓｲﾀﾞｼﾏｼﾀｶ???

ﾖﾛｼｶｯﾀﾗ ｾﾞﾋ ﾁｶｶﾞﾉ ﾂｰﾘﾝｸﾞ ｲｷﾏｼｮｳ.(ﾁｬｳｽﾔﾏｸﾞﾗｲ)

ﾎﾞｸﾉ ｾﾞﾝｾﾞﾝ ｵﾄﾅｼｲｳﾝｲﾝﾃﾞ (10,000ｶｲﾃﾝ ﾅﾝﾃ ｳｿ) ｱﾘﾏｽ.
```

TELEPUTE：そろそろバイクの季節がやって来たね！

```
ﾄﾃﾓ ﾅｶﾞｲｱｲﾀﾞ ｺﾞﾌﾞｻﾀｼﾃﾏｼﾀ cabﾃﾞｽ

ｷｮﾈﾝﾉ 11ｶﾞﾂ yz125ﾆ ﾉｯﾃｶﾗ ｽｯｶﾘ off-road!!!! ﾆ ﾅｯﾃｼﾏｲﾏｼﾀ.

ｿｼﾃ 1ｼｭｳｶﾝﾎﾄﾞﾏｴﾆ xt250ｦ ﾁｭｳｺ(ｹﾝﾄ ﾌﾛﾝﾄﾉ ﾃﾞｨｽｸ ﾌﾞﾚｰｷ!)ｦ ｶｯﾃｼﾏｲ

cb750ﾊ ｵﾌﾛｰﾄﾞ ﾖｳﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ｸﾞﾛｰﾌﾞ ﾅﾄﾞﾉ ﾖｳﾋﾝﾄ xt250ﾆ ｶﾜｯﾃｼﾏｲﾏｼﾀ.

ﾒｯﾆ ﾍﾙﾏﾃﾞﾊ r80ｦ ｶﾝｶﾞｴﾃｲﾀﾉﾃﾞｽｶﾞ ｵﾌﾛｰﾄﾞﾊ ｵﾓｼﾛｲ! ﾀﾉｼｲ! ｺﾄｶﾞ

ﾖｸﾜｶｯﾀﾉﾃﾞ ｱｯｻﾘ ｵﾌﾛｰﾄﾞﾆ ﾃﾝｺｳｼﾏｼﾀ.

ﾏｲｸﾛｽ ﾊﾟｰｸﾆﾊ ｾﾞﾋ ｲｷﾀｲﾄｵﾓｲﾏｽ. shumｻﾝ Marｻﾝ ﾄ ｶﾞﾝﾊﾞ ﾖﾛｼｸ.
```

ASCII NET：オフもラフも風を感じていたい!?

バイクのどこがかわいいの。むしろ、こわいけど。

あのオフロード用バイクの独特の形がかわいいし、悪路を走るひたむきさがいじらしい。でも、どちらにしてもバイクは冬に乗るものではないですね。寒いし、路面が凍っている危険性も高いし。

そのほか、モータースポーツSIGは、TULIP NET、Natume NET Beta NET、LAOX NETの各ネットにあります。

どのネットでもうわさになっていたけれど、最近善良な乗用車を2台1組みではめる"あたり屋"が各地で出没しているとか。手口は、1台がおとりになって注意を引きつけておき、もう1台の車が急停車してわざとぶつかるように仕向けるんだそうだ。これで200万～300万円の弁償金を請求されてしまう。って。仙台のネットでも、大阪のネットでも"あたり屋"に注意しようと呼びかけていたので、結構いろんなところに出没しているらしい。

ボードにゴミを捨てない(？)アウトドアSIGは常識をわきまえている

JAL NET

ははは、わたし、飛行機に乗ったことが一度もないんです。

まさか、あんな鉄の固まりが飛ぶわけない……なんてチンプなことをいうんじゃないだろうな。

いえ、別に。それはそうと、飛行機経験のないわたしは、このJAL NETにアクセスしているあいだ、とても不安でした。

おお、そんなに飛行機が怖いのか。この現代文明の黄金時代に。

いえ、飛行機に慣れてないわたしゆえについうっかりと航空券の予約をしてしまうのではないかと。

ふふむ、JAL NETは航空券の予約ができるんだ。

ええ、ただし、国内便だけですが。それも都合にあわせて空いている便を教えてくれたり、なかなか実用的でした。

Natume NET

ここでは、つり情報と登山情報が主でした。

つりの穴場とか登山の近道とかを教えてくれるの。

いえ、同じ趣味の人がネットに集まってお話しているという感じです。それから、バードウォッチングの趣味の人も入ってきてました。つまり、「アウトドア」というSIGに同じアウトドア志向の人たちが集まって雑談しているわけですね。

```
TOUR            04/13  13:06
■■■ 国内、海外ツアー コース紹介 ■■■
 今月は1月の海外コースに引き続き、国内コースがラインアップ。
東京・三社祭りでみこしを担いだり、金沢でグルメと文学の旅をしたり、新しい企画も
充実。じっくりと全身で File Name. をご入力ください。
<JALPAK・スペシャル>
・価格・スケジュール等は昭和61年12月現在のものです。
 航空会社、その他利用交通機関の運賃・スケジュール変更により、価格・日程等が
 予告なしに変更される場合がございます。ご了承ください。なお旅行条件等につきま
 しては、ジャルパックのパンフレットをご参照ください。 主催：旅行開発株式会社
・お問合わせは<お客様専用電話>JALPAKリン・リン・ダイヤルへ。
 東京 03(435)5311 大阪 06(341)4689 名古屋 052(561)8910 福岡 092(291)1254
```

JAL NET：内外を問わず、旅行をしたいと思ったら、JALで情報収集するといい！

```
 ザ・フィッシングで放映していたんだけど岩手

の渓流、まだ残雪の中、イワナのバカ釣れすごか

ったですねー。

 特に2日目の遠野の川、あそこら辺は2－3年

前に行ったんだけどキャンプして終ったんよね。

 ああいうのを見ると、もう一度行ってみたくな

るだよな、ミーハーの化石としては...
```

Natume NET：自然フリーク達のいこいの場だ!!

```
ピクニックというかハイキングというのか・・
丹沢の表尾根なんかいいんじゃないかとおもいます。
(くそ、たんざわが変換できない)
三ノ塔から塔ガ岳にかけての稜線は景色もよくて、とても気持ちのいいところですよ。
(ついでに山の名前も富士山位しか変換できない)
今の時期なら、雪は殆ど無いと思います。

なんかわけのわからないこと書いてしまった。

guest YOU

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00049 87-04-01 23:08:46 NAT00000 丹沢はいかが
```

Natume NET：そこに山があるからさ

あまり、趣味にこりかたまっているわけではないみたいね。

いろんな人が集まりますから。ただ、アウトドアって家の外に出て自然と親しむ趣味でしょ。そういう人たちがパソコン通信をしているなんてなんだか変な感じ。

そのほか、アウトドアSIGは、TULIP BBSやおなじみASCII NETにもあります。

どこも「アウトドア」のSIGに集まってきたアウトドア志向の人たちが雑談しているという雰囲気です。

特に登山とかつりとかウォッチングとかの趣味を持っていない人たちもこのSIGにアセクスにすると、なんとなくほのぼのとした気分になれます。おおっと、これは口がさけてもいえないってやつかあ。

特にアウトドアに興味を持っていなくても結構楽しめそう。

●しらじらしい……／なにも書かないでおこうかな～と思ったけど、書かないことにしときませんでした。青森県の人はあんまりプレゼントをもらわないのはなぜか、とぼくは思いませんでした。（青森・八木澤俊弘）⇨載せないでおこうかな～と思ったけどかわいそうなので載せないことにしときませんでした。（マルムシ）

食い物にこだわるならグルメSIGでタコヤキにまでこだわろう

ASCII NET

ここにはまさに『グルメ』というコーナーがありました。わたし、じつは完璧にこだわるグルメって大嫌いです。ポットはナルミじゃないとだめとか、スパゲティはブイトーニに限るとか頑固なやつ。闇討ちしたくなるんですよ、そういうやつ／

なんか個人的な暗い思い出があるみたいだね。でも、このSIGは真面目でおもしろそうだね。

ええ、おもしろいですよ。わたし、じつはうまいもの好きですし。鳥の蒸し焼きの宇宙食ペーストかけなんか食べてみたいですね。

COM COM Osaka

真面目なグルメ談義も楽しいですがここの『MISE MAP』の庶民的なうまい店情報というのも個人的に好きです。

そうだね、なんだかたこ焼きが食べたくなったな。

これで、大阪にいって突然おいしいたこ焼きが食べたくなっても苦しまなくてすみます。

ソースにたっぷりかつおとあおのりを入れて……。

ときどき、ミカン水をグビビッと飲んで……。じつは、わたしミカン水なんて見たことも聞いたことも飲んだこともないんですけど。

ASCII NET：うまい料理を教えあおうぜ／

ASCII NET：グルメは宇宙食にもこだわるのだ!?

COMCOM Osaka：本場のたこ焼き……うまそ〜っ

COMCOM Osaka：家の近くのおいしいお店

そのほか、グルメ系のSIGには、Natume NET、EYE NET、TULIP BBS、TELEPUTE、JAL NET、The LINKSにもあります。
この記事の準備期間中、試しに新潟にあるネットをのぞいたとき最初に出会ったのが"駅前のうまいラーメン屋さん情報"。
妙に心がなごみました。

無趣味の趣味はスタディSIGしかないのではなかろうか!?

NET SUZUKA

"SUZUKA"っていうくらいだから、レーシングのSIGかと思って期待していたんですが。

でも、全然関係ないようだね。通信の学校みたい。

このネットはNTTの研修所がやっているらしいです。通信関係の勉強をしたい人にお勧めですね。

サンマは目黒、じゃなかった、通信はNTTに限る／

『テレタ君のパソコン教室』なんてのは、タイトルからして初心者向きそうですね。

Interschool NET

このSIGは正直いって、わたしにはちんぷんでした。

ローマ字かと思ったら、どうやら全部英語みたいだね。

英語なんですよ。英語なんですよ。英語なんですよったら。だから、わたし、今回に限り、口をつぐませていただきます。もう何も聞かないでくださいね。ングゲ。

NET SUZUKA：ここはNTTの研修所のやっているネット

どうやら、このSIGは横浜の聖ヨゼフ・インターナショナル・スクールのなかにあるらしいね。いったい何のSIGなのかな。インタースクールというから、多分、学校と学校のあいだを結ぶネットなんだろうけど……ふむむ。このシスオペのE.Brachaさんってやっぱり外国人なんだろうなあ。詳しいことを知りたければ電話してなんて書いてあったけど、電話したら"Hello,this is a pen."なんていわれたら困っちゃうしね。

そうですよ。これはきっと英語の勉強のSIGなんですったら。だってこんなに英語しかないんですもん。う〜ん、ちんぷんだけど見ているだけでためになるなあ……。ためになるんだったら。

NET SUZUKA：いろいろな勉強コースがあるんだ!!

Interschool NET：英語の勉強したい人、集まれ／

●ページを増やせ！／F・F・Bのページ数を増やしてください。（佐賀・浅野卓也）⇒増やしました。でもまた減るかもしれません。24ページのなかでFAN COLLECTIONと The LINKSとベーシックシアター（今回は休載）がページの奪いあいをしているんだもん。（ぴろぴろ）ゲーム十字軍と読者のおたより関係はわたしの担当です。たくさんハガキがきたらもっと増えるかもしれません。うるうる。（ともや）

というわけなの。ね、ね、ね

はじめてのパソコン通信・歩き方ガイド

SIGってこんなにバラエティに富んでいて楽しく便利なのだけれど、きっと「だからどうした」と思っている読者も多いに違いない。このSIGの仲間にはどうやったら入れるのか。そのへんを説明して「というわけなの」としたい。

パソコン通信をいきなりはじめようとしても、バタッとつまづいてしまう。パソコン通信への道を歩むには計画と実行力とお金が必要なのだ。

まず、最も重要で、最初にチェックする必要のあるものが電話(回線)に関係したこと。

(a)第1の計画〈家族の同意〉

パソコン通信をはじめるとなると、ふつうの電話と回線を共用することになる。だから、まず最初に、家族に説明・相談して同意を得ることがひじょうに大切なのだ。

(b)第2の計画〈NTTへの相談〉

次に、電話とパソコンをつなぐためにはモデムが必要だが、さらにそのまえにモデムと電話をつなぐ方法を知っておく必要がある。新しいタイプの電話機ならモデムとかんたんにつながるが、古いタイプだとちょっとした工事が必要だ。

もうひとつ、電話がパソコンのすぐ近くに置かれてない場合はパソコンまで電話のコードを引っ張ってくる工事も必要。

NTTに問い合わせたところ、旧タイプの電話機の工事とコードの工事あわせても約1万円程度とのこと。このへんのことは、とりあえず近くのNTTに相談するのがいちばんいい。

(c)お金と実行

さて、家族およびNTTと相談して目算がついたら次にモデムを買う。これが約3万円(下の2つのモデムがお勧め品)。

このへんから話は急にかんたんになる。モデムを買ってから、(b)の工事をすれば、その時点でいきなりパソコン通信が始められるのだ。

ネットには有料と無料(/)とがある。有料といっても例えばJAL NETで入会金3千円、月会費千円、EYE NETで入会金千円、年会費6千円といった程度。もっとも、ビジネス用情報サービスは高い。

どのネットにアクセス(参加)するにも原則としてIDやパスワード(暗証番号)が必要で、いかにもいきなりアクセスしてはおこられそうな雰囲気だけれど、じつはそうじゃない。

右ページの表にあるように、ゲスト(非会員)用のID、パスワードを用意しているところが多く、まったく手続きしなくても"ゲスト"としてそのネットを利用できるのだ。つまり下見ができるわけ。

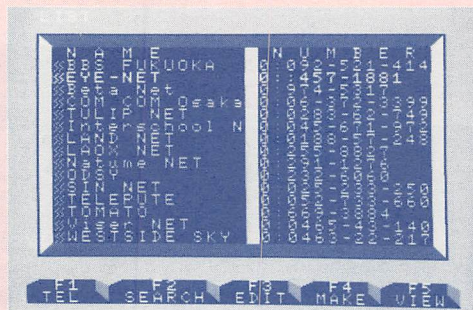
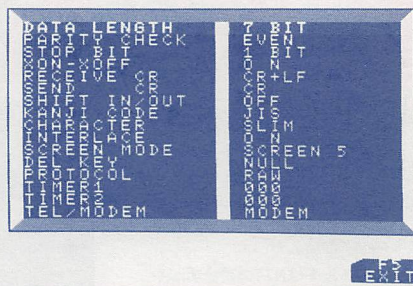
さあ、はじめよう！ でもそのまえに右左

パソコン通信に共通していえるのは電話代がかかるということだ。基本的にMSXで使える方式ではふつうの電話と同じ料金なので、市外のネットにアクセスするとはっきりいって電話代がかさむ。要注意。

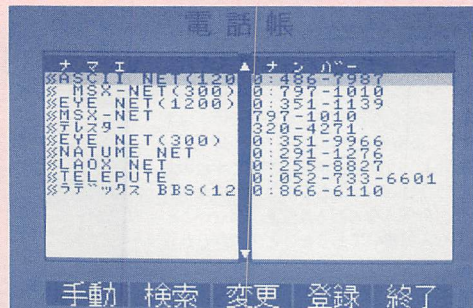
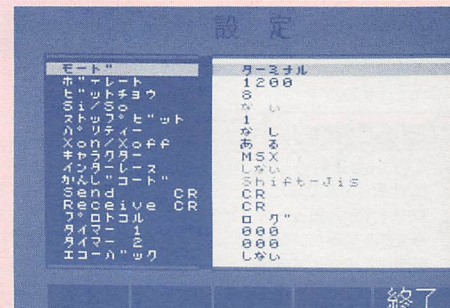
「全二重」(同時に双方向通信する方式。現在はほとんどがこの方式)、「半二重」(交互に双方向通信する方式。リンクス以外ではほとんど用いられていない)、「ボー」「bps」(どちらも通信のスピードを表す単位)、「ANK(アンク)」(英数字記号とカタカナのこと)などの専門用語は知らなくても、モデム・カートリッジがあればまずだいじょうぶ。どうしてもこのへんを深く知りたい人はアスキーの『パソコン通信/実践編』(2500円)を読むといい。

また、最近のネットの傾向を

A1ネット

⬅FS-CM820(2万9800円)。全二重300ボーと半二重1200ボー、ザ・リンクスに対応。漢字ROM内蔵

⬆通信ソフトの電話帳。100件の電話番号が登録でき、内蔵電池によってバックアップされる。オートダイアルもできる

⬆通信モード(プロトコル)と表示モードの設定画面。このデータは登録中の電話番号とともに登録される。使い勝手良し

ソニーのモデム

⬅HBI-1200(3万4800円)。全二重300/1200ボーに対応。電話帳付きの通信ソフト内蔵

⬆通信ソフトTELCOMの電話帳。電池バックアップで100件の電話番号が記憶できる。オートダイアルももちろん可能

⬆通信モードと画面モードの設定画面。もちろん登録中の電話番号といっしょに記憶される。かな表示でわかりやすい！

●若葉マーク/わたしはついこのあいだMSX(I)を買ったばかりなのですが、ちょうどタイミングよくこのMSXファンが創刊したというのはとてもうれしいです♡ そこでお願い。今までに発売されたゲームの一覧表を作って！ 私のような若葉マークに愛の手をください♡(大阪・家恵子)⇨日本全国にいる女性読者もFAN・GALSと呼ぶことにして、わしの担当にしたい。どうしてもしたい。(マルムシ)

見ると漢字通信が増えてきている。漢字通信は漢ROMがないと読めないし、こちらから漢字通信するにはさらにMSX-Write(下参照)などが必要になる。

できれば、MSX2でMSX-Writeとモデム・カートリッジをそろえて通信を始めるのが理想的なのだ。

■主要ネットデータ一覧表

ネット名	所在地	回線(問い合わせ先)電話番号	ゲストID	パスワード
ASCII NET	東京	問い合わせ先☎03-486-4509		
BBS FUKUOKA	福岡	092-521-4143	FUKUOKA	―――
Beta NET	東京	03-974-5317	BETAUSER	HI-BAND
COM COM Osaka	大阪	06-372-3399	G0000001	COMCOM
EYE NET	東京	問い合わせ先☎03-358-0591		
Interschool NET	神奈川	045-671-9727	NEW	―――
JAL NET	東京	問い合わせ先☎03-357-1738		
LAND NET	北海道	0188-57-2484	GUEST	―――
LAOX NET	東京	03-255-8827	LAOX1001	GUEST
Natume NET	東京	03-291-1276	NAT00000	―――
ODSY	東京	03-232-6060	IDなしでアクセス可	
SIN NET	新潟	025-233-2501	SIN9999	―――
TELEPUTE	愛知	052-733-6601	TEL01042	TELEPUTE
The LINKS	京都	問い合わせ先☎075-211-3441		
TOMATO	東京	03-669-3884	PCNB9999	TESTPASS
TULIP BBS	新潟	0283-62-7491	9999	―――
Viser NET	東京	0465-43-1405	testuser	test
WESTSIDE 東京SKYNET	東京	0463-22-2172	GUEST	―――
WESTSIDE 広島SKYNET	広島	0849-31-9328	GUEST	―――

＊データは4月26日現在のものです。

漢字通信の必需品

⬇日本語MSX-Write(1万9800円)。MSX日本語エンジンとともに第1水準の漢字ROMも内蔵

⬆MSX日本語エンジン(MSX-JE)で漢字通信している画面。打ちこんだ文字はいちばん下の行に表示される

漢字のボードを読むだけなら漢字ROMさえあればOK。しかし、メッセージを漢字で書きたいときは、このような補助ソフトが必要なのだ。

⬆文字が表示されているところで漢字変換やカナ変換する。確定された文字だけが通信画面に表示されるという仕組み

作:矢野健太郎

ヤノジャくん テレコム編 さいしうかい

1200 bps ONLY!!!

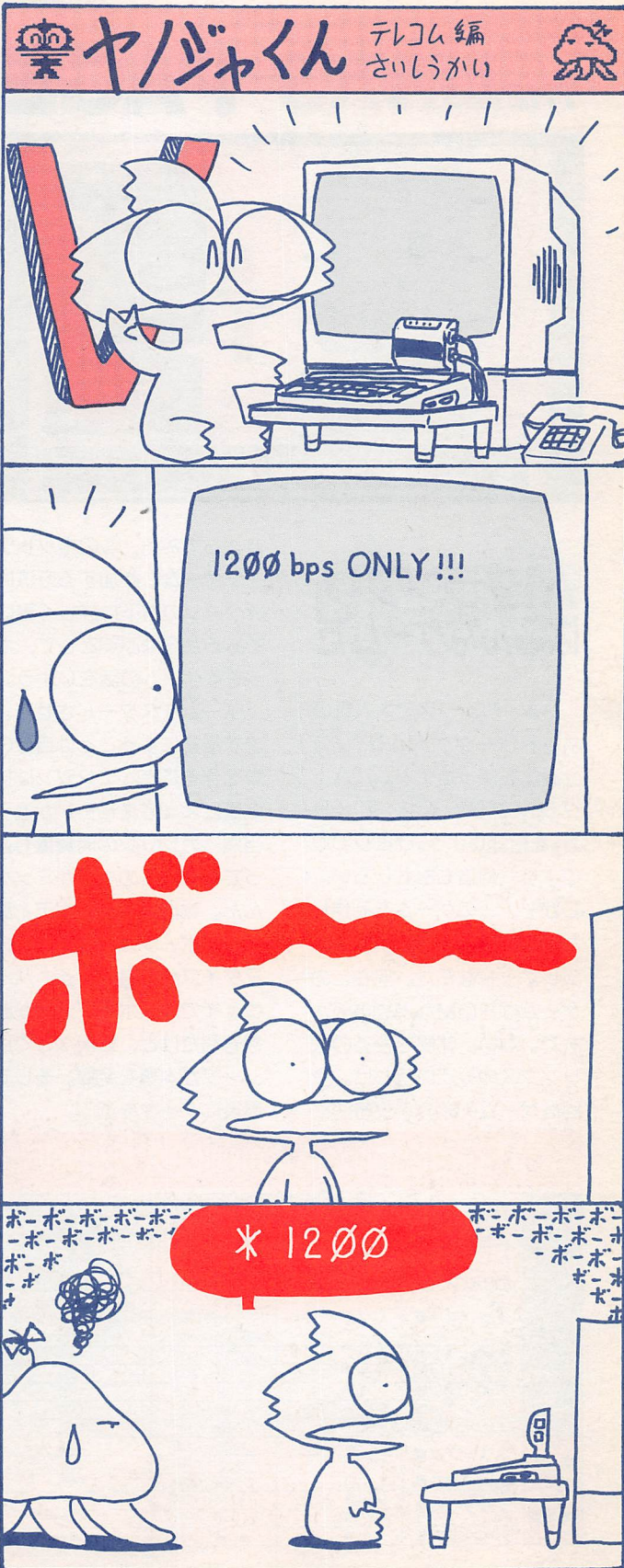
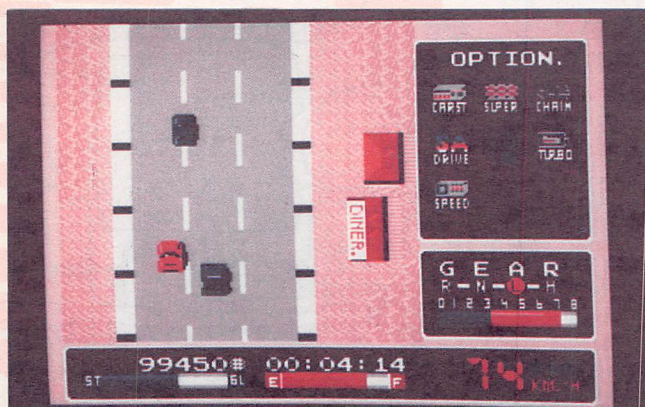
ボ〜〜

ボーボーボーボーボー

＊1200

THE LINKS PAGE

ネットワークゲーム『A1グランプリ イン

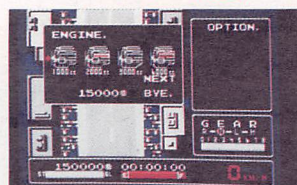
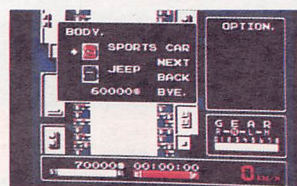
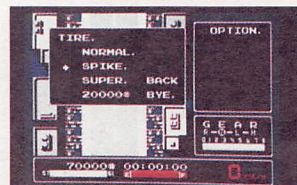
あの『ミッドナイトラリー』に続く、ネットワークゲーム『A1グランプリ』が現在、好評開催中。さぁ、キミもいますぐリンクスに走れ！

『A1グランプリ』はこんなゲームだ

いま、リンクスで大人気のネットワークゲーム(パソコン通信を使ったゲーム)『A1グランプリ　イン　アメリカ』を紹介しよう。ひとりで遊ぶより、何倍もおもしろい。しかも、このゲームを制作したのはあのコナミ工業と日本テレネットなんだ。現在このゲームはROMなどで市販されていない。体験できるのはリンクスのみというわけ。今回はゲームの紹介と攻略法にせまってみた。このネットワークゲームに参加する方法は次ページの右下に詳しく書いてあるからはぶくとして、さっそくゲームの話をしよう。

ゲームをスタートさせて、まず最初にすることは自分の車を作ること。エンジンは排気量によってスピードが違う。当然、ガソリンの消費量も違ってくる。このへんがミソなんだ。次にメインのボディ部分。スポーツカーとジープの2タイプから選択する。ハイウェイではスポーツカーが断然有利だけど、砂漠などではジープが本領を発揮。そして最後にタイヤを選ぶ。

A1 Grandprix in Americaスケジュール

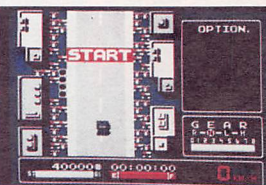
		開催日	走行時間	スタートチェック時間
第1回	グランプリ戦	3/21(土)・3/22(日)	①20時〜24時	①18時〜
		3/23(月)〜3/27(金)	①14時〜18時 ②20時〜24時	①12時〜 ②18時〜
	チャンピオン戦	3/28(土)	20時〜24時	18時〜
第2回	グランプリ戦	3/29(日)〜4/3(金)	①14時〜18時 3/30(月)を除く ②20時〜24時	①12時〜 ②18時〜
	チャンピオン戦	4/4(土)	20時〜24時	18時〜
第3回	グランプリ戦	4/24(金)〜4/26(日)	20時〜24時	18時〜
	チャンピオン戦	4/29(祝・水)	20時〜24時	18時〜
第4回	グランプリ戦	5/1(金)〜5/3(日)	20時〜24時	18時〜
	チャンピオン戦	5/5(祝・火)	14時〜18時	12時〜
第5回	グランプリ戦	5/22(金)・23(土)	20時〜24時	18時〜
		5/24(日)	14時〜18時	12時〜
	チャンピオン戦	5/30(土)	20時〜24時	18時〜
第6回	グランプリ戦	6/19(金)・20(土)	20時〜24時	18時〜
		6/21(日)	14時〜18時	12時〜
	チャンピオン戦	6/27(土)	20時〜24時	18時〜

プログラムの取り込みが終わると、いよいよゲームのスタートだぜ！

まず最初はエンジンの選択だ。安いエンジンだとスピードが出ないゾ！

カッコいいスポーツカーにするか、渋くジープできめるか、考えちゃうネ

足まわりをささえるタイヤは、よく考えてから選ぼうぜ！

スタート前の静かな興奮！

ネットワークゲームではプログラムを取り込むのに少し時間がかかるんダ。ちょっとした緊張感があるよネ。

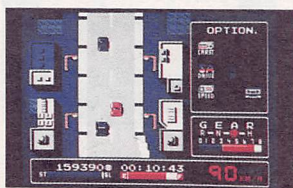
⬆プログラム転送中。じっとこの画面を見続けてよう⁉

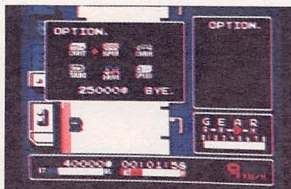
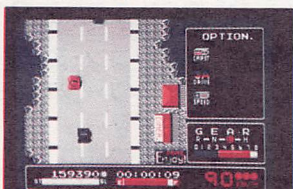
⬆いよいよあと2秒でスタートだ。心臓がドキドキ！

自分の車が完成したら、いよいよラリーのスタートだ

ム第2弾！ アメリカ』を体験！

まずはグランプリ戦だ！

いくらゲームとはいえ、だれもがニューヨークに行けるとはかぎらないんだ。世の中そんなにあまくない。そこがネットワークゲームのおもしろいところだ。同時にどっかで何人もの人がゲームをしていると思うと、いつも沈着冷静なキミも、うんと遅れているかもしれないなんて心配してアガってつい失敗することだってある。次のチャンピオン戦に進むには、ニューオリンズまでのグランプリ戦で10位以内に入っていなければならないというきびしい条件があるんだ。落ちついて自分のペースでやる必要があるね。

このグランプリ戦は、まあ予選みたいなものなんだけど、雪道や砂漠の難コースが、行く手をはばみ、ひとすじなわではクリアできない。失敗しないためには、グランプリ戦に何度もチャレンジしてゲームのコツをつかんでおこう。本番でゲームオーバーになってしまってはつまらないね。

↑街の中をつっ走るジープ。ピンクの車の動きに注意しろ！

↑あまりスピードを出しすぎると、ポリスにつかまるぜ！

↑道端のオプションショップでパーツを買っておこう

↑ハイウェイは道路が広い。めいっぱいスピードをあげよう

↑ついに到着。ジャズの街、ニューオリンズ。順位はどうかな!?

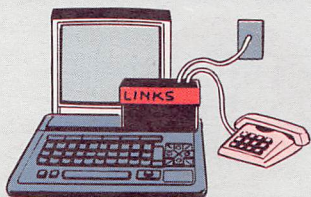
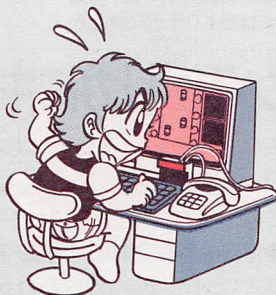
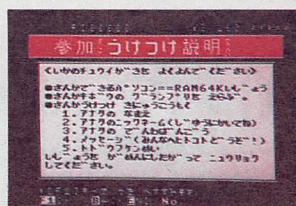
しまったガス欠だ！

ゲームの途中で給油を忘れると、ガス欠になる。そうなると前のチェックポイントまで強制的に戻されてしまうのだ。これはなかなかありがちな結末。だけど、そんな悲惨な人にも神の手は差し伸べられる！ 不幸を吹きとばすスロットマシンにチャレンジすることができるのだ。うまくいくと大金持ちだぜ！

↑ガソリンスタンドで給油を忘れるとこうなっちゃうのだ

↑幸運の女神はキミにほほえんでくれるだろうか……!?

ゲームに参加するには！

ネットワークゲームはだれもが参加できるというわけではない。いくつかの条件を満たしていなくてはいけないのダ。まずは、当然だけどMSXと電話があるということ。ネットワークゲームは電話回線を通じてデータのやりとりをするから電話は絶対必要なんだ。さらに、リンクスの会員(リンクス用のモデム、ネットワークゲーム・アダプターを持っている)であること。この他にプログラムを取り込むためにMSX本体の容量が64K以上必要なんだ。これだけの条件をクリアしたキミは、リンクスのネットワークゲームコーナーにアクセスして、参加申し込みをすればOK。あとは参加当日まで、じっと待っていればよいのだ！

参加申し込みはリンクスのネットワークゲームコーナーで

やったネ チャンピオン戦!

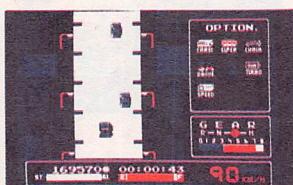
数日にわたってグランプリ戦が行われたあと、グランプリ戦の上位入賞者を集めて、チャンピオン戦が開かれる。さすが何人もの人をふりきってチャンピオン戦に参加するだけあって、勝負はきびしいものがあるのだ。

コース自体は、ほとんど変わっていないけど、4時間にもおよぶ勝負は緊張の連続で思ったよりきつい。もたもた走っているつもりはないのに、速い人はとにかく速い。いったいどうすればあんなに速くなれるのか、不思議になるほどなのだ。

チャンピオン戦では、グランプリ戦と違って、別れ道に運命を左右される。ここで選択をあやまってしまうとタイヘンなことになる。この先は行ってからのお楽しみにしておこう。

さて、わが編集部の成績はかろうじて完走するのがせいいっぱいだったのだ。とても自慢できる記録じゃないけど、まだまだ参加のチャンスはある。もう1度チャレンジして上位にくい込んでみせるぜ!

夜の砂漠地帯はどこか不気味だ。サボテンを倒してお金をためよう

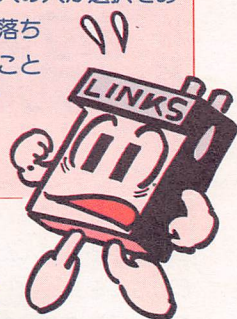
ゴール地点では美女がキミを待っていてくれるんダ。やったぁー

最後のコース。夜のニューヨークシティ。ゴールはもう目前だ!

苦労の証、ライセンスカードだ。キミは見ることができるか?

これが運命の別れ道!

グランプリ戦とチャンピオン戦には、大きな違いがある。チャンピオン戦では別れ道の選択が大きな鍵になっているのだ。選択をうっかりあやまると、もはやクリアが不可能といった状況に陥ることもありえる。いったい何人の人が選択をあやまって落ちていったことか……!?

やっぱりショップはないよりあったほうがいいネ。その前にお金もあったほうがいい。

さあ、これがチャンピオンになれるかどうかの運命の別れ道だ。キミならどっちを選ぶ?

遊・アクセスガイド

日程	内容
5/8 ↓ 10	●第1回ネットワーク宝探し ネットワークのどこかに隠してあるキャラクタを探し出そう!賞品もあるよ。
5/16 ↓ 21	●パソコン・ミュージック・クイズ ネットワークでキミの音楽センスに挑戦!
5/22 ↓ 24	●第5回『A1グランプリ in アメリカ』グランプリ戦
5/30	●『A1グランプリ in アメリカ』チャンピオン大会

A1グランプリ・イン・アメリカにキミも参加しよう

●リンクスの会員になるにはリンクスから発売されている専用モデム「ネットワークゲーム・アダプター」か、松下のFS−CM820(A1ネット)が必要。詳しいことは、直接日本テレネットにハガキか電話で問い合わせを。
〈住所〉〒604京都市中京区烏丸御池下ル リクルートビル8F日本テレネット「リンクスMSXファン」係 ☎075−211−3441

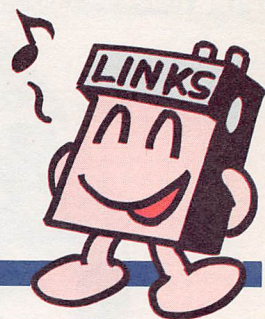
●3月の春休み中に、全国各地で「A1フェア」が行われた。開場はMSXの新作ソフトや松下の新製品を見に来た人でいっぱい。当日はリンクスの『A1グランプリ・イン・アメリカ』のゲーム大会が開かれ、大盛況!

●リンクスでは「A1クラブ」を結成。詳しくは来月号で!

「A1フェア」の会場では「A1グランプリ」のゲーム大会が人気

「A1グランプリ」では同時に出発した全国の結果を瞬時に表示

「A1グランプリ」必勝パンフレット

THE LINKS MSX・FAN・NET

ますます楽しいネットだよ！

ファンダムのプログラムを打ち込む手間をはぶくことを考えて出発したネットも、すでに2か月。ゲームの情報やQ&Aも充実。これからもよろしく！

わが『MSX・FAN・NET』も開局してから、約2か月になる。まだまだ未熟な点もあるけど、ますますご利用のほどをお願いしますね。今月号で特集したパソコン通信で興味をもった人もいると思うけれど、当編集部でもサービスをしているので1度アクセスしてほしい。特に、ファンダムで毎月紹介しているプログラムのダウンロードのサービスはいちいち打ち込むという手間がはぶけてとっても便利なんだよ。現在のシステムではカセットへのセーブしかできないけれど、1度セーブしたものはもうキミのものだ。何回でも遊べる。

このダウンロードのサービスも裏ではけっこうたいへんな作業をしている。編集部でゲームを1枚のディスクにまとめて、それをリンクスのセンターに郵送する。それをリンクスの榎戸さんが受け取って、ダウンロードできるようにセットする。その一方で、マニュアル部分を編集部のMSXからカシャカシャとメールで入力する。これが意外と時間がかかるんだ。しかも、入力するまえにはリンクス用の原稿を用意しなくちゃなんないんだよ～！　仕事といってしまえばそれまでだけど、時間がかかる。締め切りのコワイ編集作業をしながら、リンクスのこもごものことをするのはシンドイ！　でも、全国の読者のみなさんとリンクスの会員のみなさまがいらっしゃるかぎりつらいことも楽しみなのです。これからも応援してね。

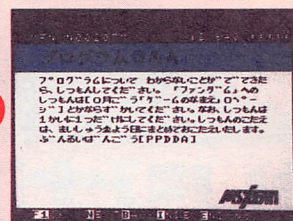
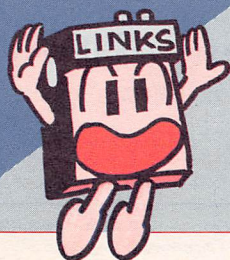
めいおう星通信

今月も、リンクス会員の人のメッセージを紹介しよう。読者の人も通信についての質問、意見を送ってね。送り先は編集部リンクス係です。

↑ファンダムの投稿者の中からプログラマーが誕生してもちっともおかしくないですね

↑リンクスではおなじみのマッピーさん。いつも元気に楽しんでアクセスしてるんだよ

これが実際のネットだ

プログラムを勉強していてわからなくなったことや、ファンダム掲載のプログラムについてわからない点があったときの質問を受け付けるコーナーもあります。週に1度まとめて答えています。質問待ってま～す！

「MSX・FAN・NET」のメニュー

- The LINKS メイン・ゾーン — ゲームプラザ — MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
  - ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
    - プログラムダウンロード
    - プログラムマニュアル
  - コミュニケーションボード
    - ふせ字ウルテク
    - ゲームQ&A
    - 新作ゲーム情報
    - プログラムQ&A
    - めいおう星通信
    - 前号までのアフターケア
    - 次号のお知らせ

TOKUMA MEDIA MIX PROJECT
映像・音・活字・コンピュータがひとつになる!!

コンピュータが呼びだしたのは——悪魔
朱実(イザナギ)と弓子(イザナミ)、転生した二人の
戦いが始まる…

恋人たちよ、飛鳥へ還れ。

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生
— めがみてんせい —

先着10000名様に プレゼント! 特製「THE MAKING of DDS」BOOK

オリジナル・ビデオアニメ好評発売中!!

原作 西谷 史
アニメージュ文庫(徳間書店刊)
「デジタル・デビル・ストーリー 女神転生」
監督・脚本/西久保瑞穂
キャラクターデザイン/北爪宏幸
作画監督/恩田尚之
製作/徳間書店・ムービック

VIDEO DISC(LASER DISC、VHD 各8800円)発売中!
主題歌「LADY YOUR EYES」歌:YOURI with the CASH、サントラ盤発売中!(徳間ジャパン)

ゲームソフト
●パソコンソフト〈6月10日発売予定〉 発売元/日本テレネット
価格/各7,800円(MSXは6,800円)
●ファミコンソフト〈6月発売予定〉 発売元・価格/未定

画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります。 COMPUTER PROGRAM©1987日本テレネット

●発売元/徳間書店
●制作協力/徳間ジャパン
●販売元/徳間コミュニケーションズ

●ビデオ・レコードのお求めは、全国有名電器店、レコード店、ビデオ専門店へどうぞ。
●ビデオ・レコードのお問い合わせ先=徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

プログラムファンの王国

ファンダム

天気のいい日はプログラムもおもしろい

MENU

楽しみいっぱいのバラエティ

ハーフ＆ショートプログラム

- FIGHT with SQUARE（ファイト ウィズ スクエア）
- STAR FLEET（スター フリート）
- CHOP & CHEP（チョップ アンド チェップ）
- Sonic（ソニック）
- DOUBLE BLOCK BREAK（ダブル ブロック ブレイク）
- ピタ!
- 無
- こわ〜い横断歩道

つい燃えてしまうシンプルゲーム

1画面プログラム

- CHANGE COURSE（チェンジ コース）
- ショートホール
- はばとび

はばとび

CHOP & CHEP

無

FIGHT with SQUARE

DOUBLE BLOCK BREAK

こわ〜い横断歩道

STAR FLEET

Sonic

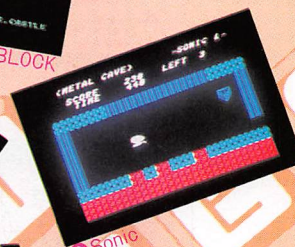
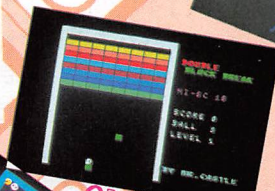
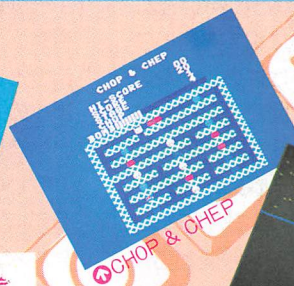
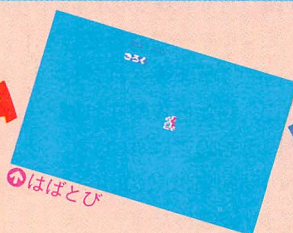
CHANGE COURSE

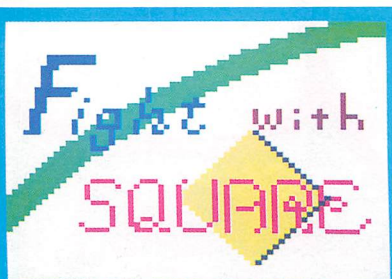
ショートホール

ピタ!

FIGHT with SQUARE

ファイト ウィズ スクエア

➡リストは67ページ

スクエアな宇宙のデスマッチ。エキサイティングなUFOゲーム！

MSX・MSX2 RAM16K
BY Beta.K
ショートプログラム136行

友だちと2人で楽しむ対戦式UFOゲーム。UFOをあやつって激しい戦いを続けるうちに、友情にヒビが入ってしまうかもしれないほどエキサイトしてしまう。

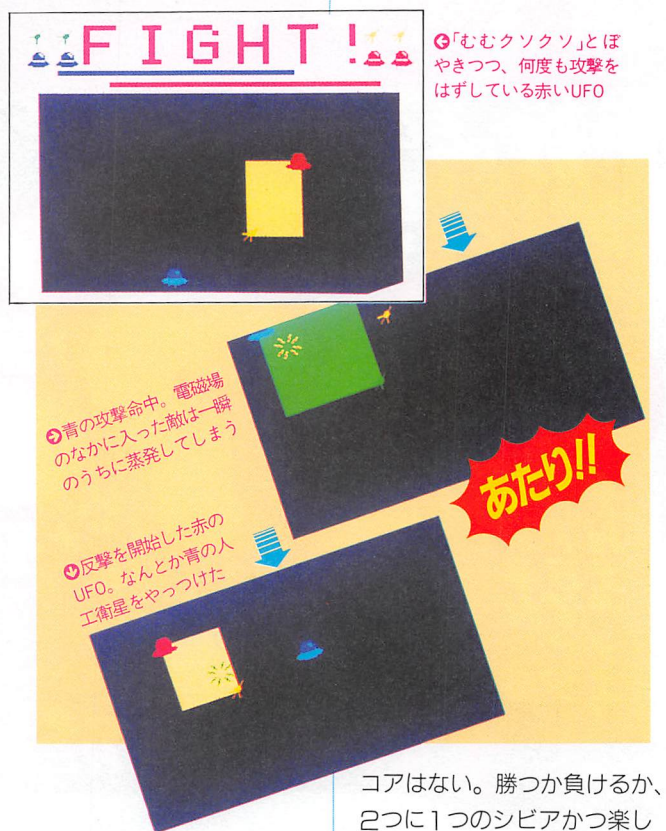
これで連続3か月採用のいつもおなじみBeta.Kの最新傑作。

ルールはかんたん。1プレイヤー側は青、2プレイヤー側は赤のUFOを操作して、UFOに少しおくれてついてくる人工衛星(ニワトリの足みたいなやつ)とのあいだにできる電磁場に相手を誘いこんで倒していけばいいのだ。

タイトル画面が表示されているときに1〜4キーのどれかを押せばゲームはスタート。このときに押した数字に応じてゲームのモードが変わる。大きい数字ほど、人工衛星のついてくる速さが遅くなり、それに応じてできる電磁場が大きくなる。

電磁場が大きいほど相手をやっつけやすいわけだが、待て待て早まるんじゃない。

画面上部にそれぞれのプレイヤーの色で表示されているのがエネルギーだが、作る電磁場が大きいほどこのエネルギーの減り方が大きいのだ。当然、エネルギーが尽きてしまうとUFOが破壊されてしまうので、やたら攻撃すればいいというものではない。

戦いの勝利者は敵のUFOを先に3機破壊したほう。また、人工衛星のほうを破壊しても衛星3機分でUFO1機分になる。まあ、人工衛星は福引の補助券みたいなもんなわけだ。

ずるい戦法としてはさんざん攻撃させつつ逃げまわり、敵のエネルギーがなくなるのをジクジクと待つというのも考えられるけれど、エネルギーは攻撃してないときにゆっくり回復してくるので、よほど知恵のプアーな友だち以外には通用しないだろう。

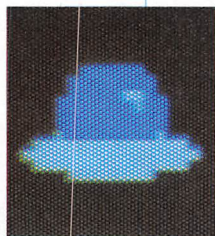
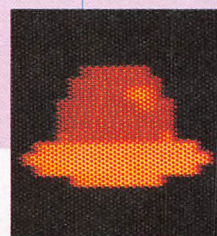
このゲームにはもちろんスコアはない。勝つか負けるか、2つに1つのシビアかつ楽しいゲームなのだ。

キー操作は、プレイヤー1が**カーソルキー**で移動、**スペースキー**で電磁場発生、プレイヤー2は**ジョイスティックのレバー**で移動、**トリガー1**で電磁場発生だ。ジョイスティックを持たない主義の人は、68ページにジョイスティック不用の改造法を紹介しているのでそちらを参照のこと。

⬅「むむクソクソ」とぼやきつつ、何度も攻撃をはずしている赤いUFO

➡青の攻撃命中。電磁場のなかに入った敵は一瞬のうちに蒸発してしまう

⬇反撃を開始した赤のUFO。なんとか青の人工衛星をやっつけた

⬆どちらかのプレイヤーが勝つと勝利者の名前を大きく表示して、その栄誉を讃えてくれるのだ

⬆プレイヤー1側の青いUFO。かなり古いタイプのおかま型UFO ➡プレイヤー1の人工衛星

⬆プレイヤー2側の赤いUFO。ただとなりのUFOの色を変えただけ ➡プレイヤー2の人工衛星

スター フリート STAR FLEET

操作はかんたん、ストーリーは壮大。ふたたび太陽系をわが手に！

MSX・MSX2 RAM16K
BY CHIMNEY
ショートプログラム119行

➔リストは71ページ

[STAR FLEET]
©1987 KIWI SOFT
PROGRAMMED BY CHIMNEY
[HIT SPACE KEY]

太陽系を統一して平和に慣れきった人類におなじみの危機が迫る。突如現れた謎の"帝国"艦隊に太陽系はあっけなく侵略され、残るは地球ただひとつなのだった。

地球に残された太陽系艦隊を指令し、ふたたび太陽系を人類が統一するのがゲームの目的。30分以内に決着のつく手軽な宇宙戦争シミュレーションゲームだ。

まず最初にどの星で開発するかを聞いてくる。現在自分の勢力下にある星を番号で入力すると、その星の経済力と艦隊の規模が上昇する。そして、基本コマンドの入力に移る。基本コマンドは、

(0)……なにもしない。

(1)……艦隊移動。自軍の艦隊を星から星へ移動させる。このコマンドを選ぶと、①どの星から②どの星へ③何艦移動させるかを聞いてくるので、それぞれ数字で入力。

(2)……予算変更。予算(PR)をどういう割合で、艦隊製造、武器開発、経済開発に使うか決める(最初の2つを決めると経済開発の割合は自動的に決まる)。

艦隊数や割合の入力は数字を入力したあとリターンキーを押すこと。

同一星上で両軍が衝突すると戦闘シーンになり、ここで(0)逃げる、または(1)戦うのどちらかを選ぶ。ただし、逃げるときは自軍の勢力範囲にある星にしか逃げられないし、逃げたあとは艦隊の規模が半減する。

うまく勢力を伸ばし、開発が進んでいくと武器の精度も増し、少ない艦隊でも勝てるようになるのがなかなかの快感なのだ。

太陽系奪回

⬅マップ上の星をすべて奪回すると人類側の勝利。年代と勝利メッセージが画面に表示される。もちろんこの逆もある

艦隊戦モード

⬅同じ星の上で両軍が出会うと艦隊戦モードになる。戦うか逃げるかを選ぶだけだが、武器開発が進んでいると、自分の強さについ陶酔してしまう

⬆どこの帝国かは知らないが、とにかく帝国軍の艦隊

⬆太陽系を敵から取りもどすために悪戦苦闘する人類側の艦隊

⬆画面にはいろんなパラメータが表示されている。ひとつひとつが、戦略の基礎データになるのだ

■各パラメータの説明

❶PRO（経済力）……その星の経済力を表す指数。この数字の大きい星はお金持ちなので星を開発するにしても艦隊を増強するにしてもより大きな結果が得られる。

❷M.F（自分の艦隊数）
❸E.F（敵の艦隊数）
…軍隊の数の上での強さを表している。この数字が大きければ大きいほど強いのは当然である。

❹AD（年号）……いわゆる年号だ。舞台は31世紀になっているのだ。

❺TE（自分の艦隊の射撃精度）……命中精度を示している。この数字が大きいほど弾がよく当たるわけだ。軍隊の質の上での強さを表す。

❻PR（予算）……自分の惑星系の総予算

❼FL（予算にしめる艦隊製造費の割合）……自分の艦隊の数（M.F）が増える。

❽AD（予算にしめる武器開発費の割合）……射撃精度（TE）が上がる。

❾PD（予算にしめる経済開発費の割合）……経済力（PRO）と予算（PR）を増やす。早くリッチになる。

❿どちらの側の勢力配囲なのかを示している。赤いシンボルのついているのがキミの奪回した星だ。

CHOP & CHEP
チョップ アンド チェップ

キャホランラン、かわいくってとってもムズいアクションゲームだ

MSX・MSX2 RAM8K
BY TEIJIRO
ハーフプログラム44行

➔リストは74ページ

しつこくつきまとうチェップをかわし、マークに爆弾をセットしろ！　なんだかクセになりそうなキャピキャピ・リアルタイム・アクションゲームなのであった。

3.2.1.BOMB!
スリー ツー ワン ボン！

スペースキーを押すと爆弾がセットされ、画面上部でメーターがテテテテと下がっていく。これは爆発までの秒読みなのだ

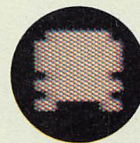
メーターがいちばん左まで下がってしまうと爆弾がボム！　小さいながら迫力のある爆風が3キャラクタ分に広がる

マークが爆風のなかに入っていればそのマークが消える（チョップとチェップはへっちゃら）。こうしてマークをすべて消すのだ

登場キャラクタ

主人公のチョップ。これで都合4つのゲームの主人公をつとめている

チョップの天敵チェップ。2面以降はなぜか影を連れて動きまわる

チョップがさわると赤に変わり、画面がまっくらになってしまう

チェップの影。なんだかよくわからないけどさわらないように

チョップがさわると赤に変わり、暗くなった画面を再び明るくする

これに触れるとチョップが1回ダウン。爆破するしかない

チョップがふれるとマイナス100点。やたら多いので要注意

こわそうな顔をしているけれど、こいつに触れると50点アップ

多分数万人の読者は知っているだろう、あのTEIJIROの復帰第1弾は、おなじみ『CHOP』シリーズ最新作。

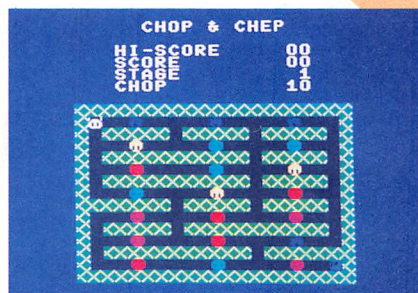
オープニング画面はキャラクタの説明になっているので、よおく読んで暗記。覚えられない人はこのページの説明を見ながらゲームを始めよう。

スペースキーを押すとゲームスタート。**カーソルキー**でチョップを動かし、画面上のすべてのマークを消していこう。マークを全部消すと面クリアだ。

マークを消すにはマークのすぐ横で**スペースキー**を押し、爆弾をしかければOK。

画面にカウントが表示され、爆発する。この爆発ではチョップもチェップも死なないので、チョップがその場にいてもだいじょうぶだ。

チョップがチェップとぶつかるか、点数がマイナスになるか、水色のマークにさわるとチョップが1人減る。

そうそう、2面以降になるとチェップが影をつれてくるぞ。

面クリアするのがなかなかむずかしい。チェップの追いかけ方にはクセがあるので早いうちにクセをつかむのがポイント

ソニック
Sonic

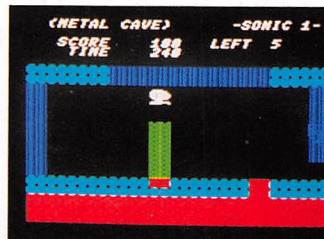
不気味な世界がスクロールするファンタジーSFアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM 8K
BY 吉井達也
ショートプログラム118行

リストは76ページ

不思議なキャラクタ・ソニックを操作して右へ右へ、不気味な地下通路を進んでいく。何が出てくるか最後まで気をぬけない。SF感覚のスリルがおもしろい。

カーソルキーの左右でソニックを動かして、スペースキーで障害物を飛び越えつつ右へ右へと進むゲーム。面は全10面だが、最終面をクリアすると1面にもどる。

デジタル・ケーキ、壁、クラッカーから飛び出す炎にあたったり、穴に落ちたりするとミス。デジタル・ケーキにカプセルを奪われてもミス。

ゲームオーバー画面でESCキーでコンティニュー、ゲーム中にESCキーを押すとその面をパスして次に進める。さらにタイトル画面表示中にカーソルキーを押しつつスペースキーを押すと隠れた8面もプレイできるぞ。

不思議な感覚の主人公・ソニック

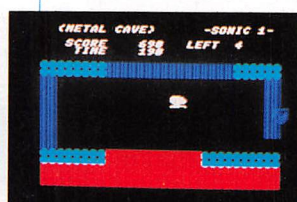
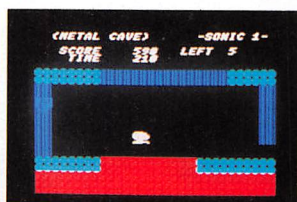
イエローカプセル。取ると高く跳べる

デジタル・ケーキ。ぶつかるとアウト

クラッカーと呼ばれる地点を跳び越えようとすると炎が吹き出すのだ

うまくジャンプして炎をよけ、穴を跳び越えて次の面へ

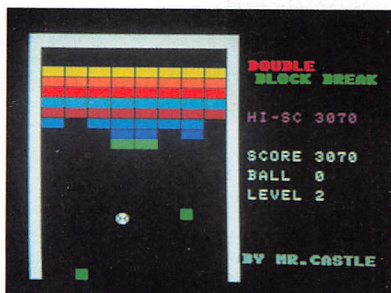
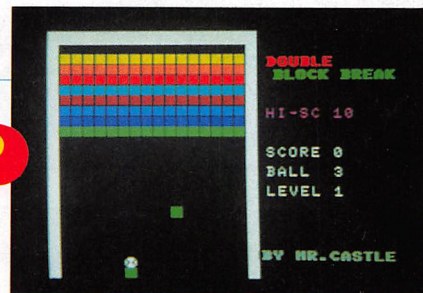
秘技2段ジャンプ

大きな穴を跳びこえるにはイエローカプセルを使う。カプセルをちょうど跳び石のように使ってポンポンと2段跳びしてクリアしよう

ダブル ブロック ブレイク
DOUBLE BLOCK BREAK

左右反対に動く2つのパッドが上下にならぶ変形ブロックくずし!

MSX・MSX2 RAM 8K
BY MR.CASTLE
ハーフプログラム33行

リストは78ページ

RUNして画面が出るまでのあいだに2キーを押していると倍密度のブロックくずしになるのだ

右が左で左が右で、いざとなると頭と指がパニックになってしまう、おかしなダブルブロックくずし。レトロ感覚で楽しもう。しかも倍密モード付きだぜ。

アルカノイドの登場で、むかしのブロックくずしがまたブームのきざし。このゲームはブロックくずしにちょっとひねりを加えている。

カーソルキーの左右でパドルを動かし、ブロックをくずしていく。

パドルは上下に2つならんでいるけれど、カーソルキーと同じ動きをするのは下のパドルで、上のパドルはちょうど反対の動きをするのだ。

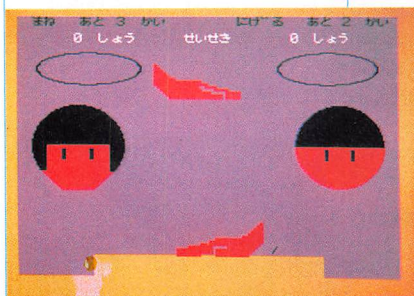
この2つのパドルをうまく使って、ブロックを全部消せば面クリア。ボールを3つ受けそこなうとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。ブロックが倍の密度になるモードもあるぞ(上参照)。

ビタ!

「ダサイ」とけなす人もいるけれど、なんとなく楽しい対戦ゲーム

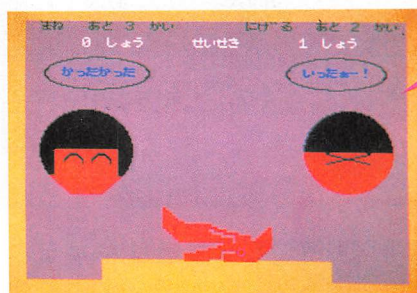
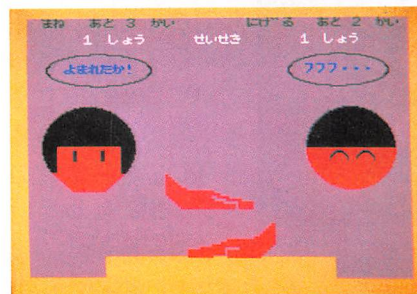
MSX・MSX2 RAM8K
BY 山下 修
ハーフプログラム49行

➔リストは79ページ

だれもが知ってる痛い遊びをMSXのかわいいグラフィック(一説にはつたないとの話もあるが)で楽しく再現。うれしはずかし男の子と女の子のしっぺ合戦!

RUNするとゲームをする人数をきいてくるので、1か2キーを押してスタート。1ならコンピュータと、2なら2人対戦ゲームになる。

たたくほう(女の子)はF1キーでたたき、F2キーでたたくまね。よけるほう(男の子)は、**カーソルキーの右**でよけ、よけないなら**何も押さない**。このキーが有効なのは女の子の手が4段階めに降りてきたときだけ。

ゲームの勝ち負けは、ぶつか(勝ち)、よけられるか(負け)、よけるか(勝ち)、ぶたれるか(負け)で決まる。

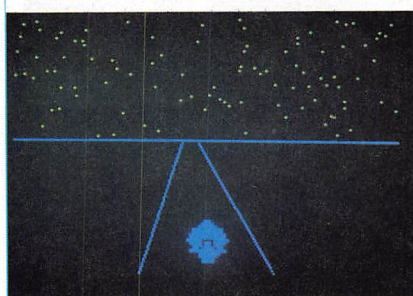
先に3勝したほうが勝ち、勝負がつくと対戦成績が表示され、ゲーム終了だ。

➔女の子が思いきりしっぺしてきてマヌケな男の子がたたかれてしまったところ。このゲームは相手を読むゲームなのだ

➔女の子はフェイントをかけてきたけれど、男の子は少しも動じずじっとしている。男の子の勝ち

無

星と地平線だけの夜の闇をひたすら走る、バイクゲームの決定版!

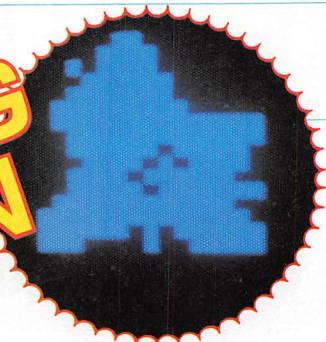
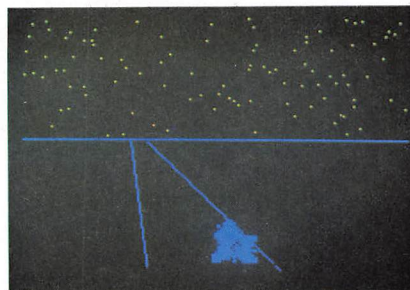
MSX・MSX2 RAM8K
BY MATSU・SOFT
ハーフプログラム11行

➔リストは81ページ

バイクが真夜中、道路を走るだけ。ほかには、電柱も対向車もペプシコーラの看板も、なにもない。豪快なハングオンでコーナーを駆けぬける男のロマンなのだ。

画面に星が散りばめられ、豪快なバイクの音が鳴りはじめたらゲームスタート。あとはただひたすら走って走って走りつづけるだけ。敵もなければ障害物もない。道と闇が続いているだけだ。

ハンドルは**カーソルキー**、左右に動かすタイミングだけがキミのライダーとしての命を伸ばしてくれる。

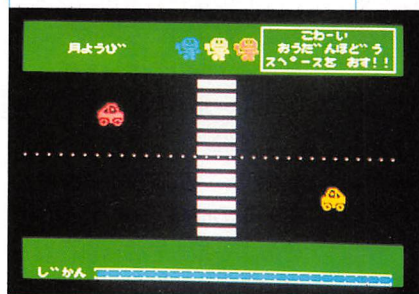
コースを飛び出たら冷たいゲームオーバー。キミの走行距離とゲームオーバーのメッセージだけが表示される。リプレイは**スペースキー**だ。

このゲームは1画面プログラムと見まごう短いプログラムのなかに本格的なバイクの雄姿を見せてくれる。

➔バイクが左右に揺れるグラフィックがよくできている。コーナーをググッと曲がる感じが出てるね

➔走っているうちに道が斜めになってきた。これから左に右にと苦難の道のりが続いていく。夜走るのも楽じゃない

こわ〜い横断歩道

リストは82ページ

信号をよく見て渡りましょう、なんていっても信号がないんだもん

MSX・MSX2 RAM8K
BY NU〜
ハーフプログラム49行

ロボット小学校に通うなかよしロボット3人組。でも、途中の横断歩道には信号がないし、横暴な車が左右からやってくるし、危なくってしょうがないんだよお！

ロボット1年生

ロボットなのはきっと人間だとなんだか残酷な感じがしてしまうからだと思う

事故になると画面の色が変わって救急車の音が鳴りひびく

車

車のスピードはそれぞれ違っているのであわてて渡るとついつい事故ってしまうのだ

カーソルキーの上下でロボットたちを操作しよう。1人ずつ横断歩道を渡らせて、3人成功したら面クリアで3人はジャンプして大喜びする。

車にぶつかったら、アクシデント。救急車のサイレンがなって、3人ともはじめからやりなおし。なにしろロボットなので死んだりはしないところがほのぼのしてる。

でもあんまりゆっくりしていると、時間切れになってやっぱり3人ともやりなおしだ。

面クリアするごとに月曜から土曜までカレンダーが進んでいく。日増しにロボットのジャンプも上手になっていき、1週間をクリアすると皆勤賞ももらえるぞ。

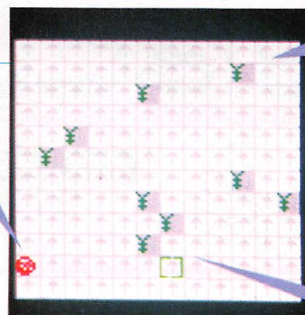
CHANGE COURSE（チェンジ コース）

リストは84ページ

主人公の姿が見えず、脇役ばかりが目立つ珍しいパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 平林洋介
1画面プログラム

ポイントを取っていくのは見える枠だけど、それを誘導している自分は見えない。おまけに気まぐれに追っかけてくる敵はいるし、変なことしてるとマヌケな枠は外にはみだしてしまう。自分の位置を探りつつ進む複雑パズルなのだ。

見えない主人公を気まぐれに追いかけてくる赤い毒ボール

「＄」でなく「￥」になっているのはきっと円高のせいだ

これが矢印に素直な枠。こいつで「￥」を取っていくのだ

このゲームは「￥」を取るのが目的なのだが、自分では取ることができない。自分にできることは**カーソルキーの上下左右**で動きまわって、矢印の向きを変えることだけなのだ。その矢印のとおりに動いていく枠にすべての「￥」を取らせれば面クリア。

RUNするといきなりゲームがはじまって枠が矢印の方向に動きはじめるが、自分は見えないうえに面ごとに最初の位置が違うのだ。自分がどこにいるのかをすばやく確かめて枠がうまくお金(￥)を取れるように矢印の向きを変えていこう。

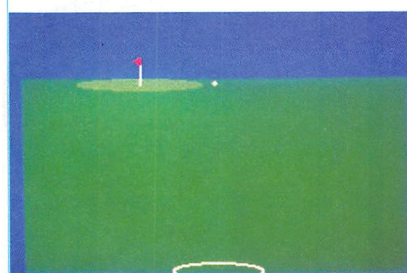
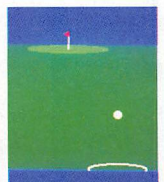
矢印は最初はすべて上を向いていて、自分のとおったところだけ向きが変わるので、矢印の変わる様子を見ていれば自分の位置はわかるはず。

枠が面の外に出てしまったり、気まぐれに追いかけてくる敵に自分や枠がつかまったりするとゲームオーバー。リプレイは**スペースキー**だ。

最後にちょっと注意。枠が「￥」を取るとそこの矢印は必ず上向きになるので、それをしっかり計算にいれること。

ショートホール

迫力のティーショットを見てくれ！（でもあとはちょっと情けない）

MSX・MSX2 RAM8K
BY しんたろうの父
1画面プログラム

リストは86ページ
ティーショットとパットだけのシンプルゴルフゲーム。とくにティーショットの迫力は満点。ニジニジ・パットも(考えようによっては)リアルで楽しめるのだ！

画面手前の白い円がティーグラウンド(最初に打つところ)。向こうの旗付きの緑の円がグリーンだ。バンカーや池などの障害物はまったくなく、全部で9ホールある。

ティーショットの迫力はなかなか。**1〜9のキー**を押すとシュッという音とともにボールがグリーンへ飛んでいく。5キーでまっすぐ、1〜4で左に、6〜9で右に飛ぶので、旗の位置を考えて適当なキーを選ぶのが最初のポイントだ。数字が5から離れるほど左右への寄りが大きくなる。

また、風の向きに応じて旗のなびく方向が変わるのでちゃんと風も計算に入れること。

ボールがグリーンのほうへ飛んだらあとはパットだけ。パットの操作も最初のショットと同じように左右の方向に応じて**1〜9のキー**を使う。

各ホールともすべてパー2。スコアはパーをオーバーした打数で、"SCORE"がそのホールの成績、"TOTAL"がそのホールまでの合計になっている。

緊張の一瞬ティーショット

ショット！ボールの軌跡がなかなかの見物

はばとび

選手の動きがとってもリアル。やたらのめりこむハイパーはばとび

MSX・MSX2 RAM8K
BY しんたろうの父
1画面プログラム

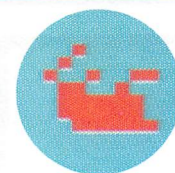
リストは87ページ

1画面だけどよくできたスポーツゲーム。動きはいいし、ファール判定も新記録判定もある

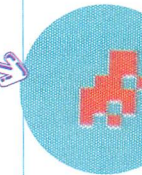
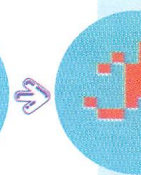
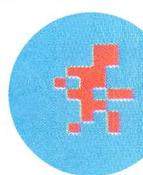
タカタカタカタカタカタカタカ、ジャーンプ！ ハイパー式に助走をつけて、絶妙のタイミングで新記録を目指せ。やればやるほどエキサイトする1画面の大傑作！

デモ画面で"はばとび"とだけ表示されるので、リターンキーを押してスタート。

操作は、1と2のキーを交互にたたき(最初はかならず1キー)、選手をタカタカと助走させよう。キー操作を間違えるとドテッところぶのがおかしい。

うまく助走できたら中央にある踏切板で**スペースキー**を押してジャンプ。踏切板を越えてしまうと、ちゃんとファール判定をしてくれるぞ。

リプレイは**リターンキー**。

走るキーを押し間違えるとドテンところんでしまうのがかわいい

スタート！

ジャンプ！

走っていく姿をストロボアクションでとらえてみた。8×8ドットの芸術！

プログラムリストと解説

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムで遊んでいるといつのまにか、かしこい少年・少女になってしまいそう！

解説の読み方

ファンダムプログラム

1画面プログラムの解説

1画面プログラムのなかには下の規則に従って特に詳しく解説してあるものがあります。

①プログラム中の"："は解説ではすべて"／"に対応しています。逆に改行してあっても"／"のない部分は"："で区切られていません。

②IF文の解説には頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲っています。また、then(条件にあっている場合)、else(条件にはずれている場合)はそれぞれ改行して「」でくくっています。

③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。

④解説文中ではテキスト画面の座標は(X，Y)、グラフィック画面の座標は〈X，Y〉というふうにカッコの形で区別しています。

⑤解説文中で、例えば"スプライト0"と書いてあるものは、スプライトパターン番号0を略したものです。

⑥変数名を表すときはそのまま(例：I)、変数の値を表すときは[ ]で囲っています(例：[I])。

⑦解説文中で"※1"などとついている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。

⑧LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文(＝)は「〈変数名〉←」などと表します。

ファンチャートについて

ファンチャートは、MSXファン編集部でフローチャートをかんたんに改造したものです。IF文などで条件に応じて行き先が違ってくる部分を角ばった四角で表し、それ以外は丸みのある四角で表しています。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。(住所は右のQ&Aボックス参照)

①RAMの容量が自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記(電話での質問の場合は平日16時〜18時。☎(03)431-1627。その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください)。

プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラムで興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。誌上でお答えします。

官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年令を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSXファンQ&Aボックスまで。

※質問の採用者には記念品をさしあげます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる！●自分のプログラムがROMカセットになる！

●おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラム熱烈、大募集！

MSXファンでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。ビギナーも、ベテランもどしどしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。

・1画面プログラム……1画面の表示限界(40桁×24行)以内に入る短いプログラム(1行でも3行でもおもしろければOK)

・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム

・ショートプログラム……100行前後のプログラム

・本格プログラム……長くても本格的な出来ばえのプログラム

投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁！ 盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはご遠慮ください。

②必ずテープかディスクで

必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。

③詳しい説明の手紙を

応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号

(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明

(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き

(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ。出版社名や年・月号、ページも明記してください。

④封筒の書き方

表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。あて先はQ&Aボックスと同じです。

※なお採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカートリッジ化してさしあげます。

THE LINKSでプログラムのダウンロードサービス！

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSXファンに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています(ただし、リンクスの正会員のみ)。リンクス会員はぜひ一度アクセスしてみてください。

BASIC勉強中のキミのためのQ＆Aボックスです。どんなに初歩的な質問でも恥ずかしがらずにどんどん質問してね！

VPOKEとVPEEK

BASICのことで聞きたいことがあります。それはVPOKE、VPEEKのことです。具体的にいうと「VPOKE 8201，46」などの「8201」は何を表しているのかなどが聞きたいのです。(秋田／虻川拓人・16歳)

VPOKE命令は、VRAMの〈アドレス〉に〈データ〉を書きこむ命令です。

VRAMとはVRAMテクニックで説明しているように、BASICプログラムなどが入るRAMとは違い、画面に表示する情報(すべて数値のデータ)が入るところです。

ふだんはVRAMには自動的に値が入るので気にしなくてもいいのですが、場合によってちょっと工夫したいときなどにVRAMに都合のいい数値を入れるのに使うのがVPOKEです。

VRAMは、アドレスによっていくつかの機能があります。

たとえば、質問にあった8201もVRAMのアドレスで、このへんはカラージェネレータテーブルといい、キャラクタ(文字)の色の情報が入るところです。

VPEEKは関数のひとつで、カッコの中のアドレスに収められているデータが得られます。VPOKE命令の逆のようなものです。

このへんのことはVRAMテクニックでずっとやっているので読んでみてください。

2進数から16進数へ

ファンダムに載っているプログラムでうらやましいと思ったのはみんなキャラクタデータを16進数にしていることです。確かに16進数にするとあまりメモリをくわないし、打ちこみやすくなります。2進数から16進数(または10進数)の変換のわかりやすい方法を教えてください。(新潟／藤田憲彦・13歳)

まず、大切なことは、BASICでは特別に申告しないかぎり、数は10進数としてあつかわれるということです。2進数や16進数を扱うには、次のような申告用の記号を使います。

&B……2進数
&O……8進数
&H……16進数

これらの記号を頭に付けると、BASICはそれをそれぞれの数として扱ってくれるのです。たとえば、

PRINT &HFF

とすると、16進数のFFを10進数に変換した値である255を表示してくれます。2進数や16進数を10進数に変換するにはこのようにするのが便利です。

つぎに10進数から2進数や16進数に変換するためにつぎの3つの関数があります。

BIN$( )……2進数に変換
OCT$( )……8進数に変換
HEX$( )……16進数に変換

カッコのなかに10進数を入れて、たとえば

PRINT BIN$(10)

とすれば、2進数に変換して「1010」を表示してくれます。ただし、これらの関数で出てくる数字は数値ではなく、文字です。もし、これを数値に変換する必要があればVAL関数を使ってください。

さて、2進数から直接16進数に変換するのもかんたんです。

PRINT HEX$(&B1010)

とすれば2進数の「1010」を16進数の数字に変換して、「A」と表示してくれます。

これらを手で計算したい場合は図1のように2進数4桁ごとにいったん10進数に直して、16進数に変換すればいいのです。

"UェUェ……"とは?

BASICをはじめて半年の下っ端です。なぜ "UェUェUェUェ" などとやって8×8のスプライトパターンが作れるのですか?(東京・Beta.Kさんにあこがれた宮下勤・12歳)

スプライトのパターンを定義するSPRITE$は、CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)+……

で、定義することが多いですが、じつは、CHR$(&H55)と"U"は同じ意味なのです。同じようにCHR$(&HAA)は"ェ"と同じです。

そこで、たとえば市松模様のパターンは、

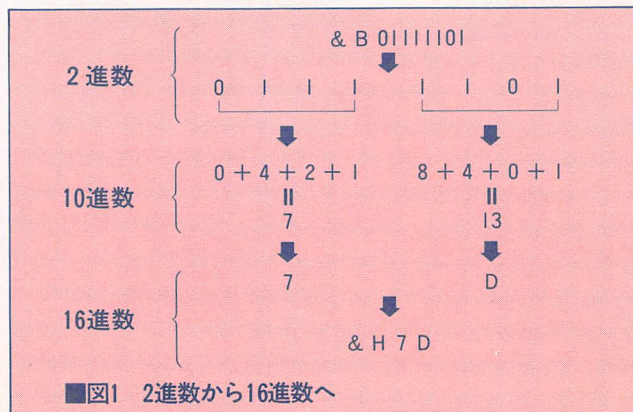
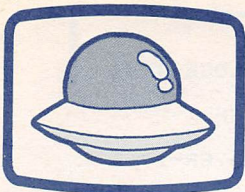
SPRITE$(0)="UェUェUェUェ"

で定義できるわけです。

代用する文字はキャラクタコード表を見ればわかりますが、手近になくても、

PRINT CHR$(&HAA)

のようにすれば、代用できる文字を表示してくれるので書きとめておいて、プログラムで使えばいいでしょう。

ただし、CHR$(0)～CHR$(31)(コントロールコード)やCHR$(127)(DELの働きをするコントロールコード)などのときは、キーボードから打ちこめないので、このコードに対応するパターンを使うときはその部分だけCHR$で書いて、他の文字列と"+"でつなげばいいのです。

■図1 2進数から16進数へ

ファイト ウィズ スクエア
FIGHT with SQUARE

RAM 16K
プログラムリストと解説

遊び方は58ページにあります

どーも、Beta.Kです。また採用されてしまいました。今までたくさん採用されてきたなあと思いましたが、よく考えると採用されたプログラムの3倍以上は、没ってるんですよね。だから、今、没っている人もあきらめずに投稿してくださいね。ところで、このゲームは『ロットロット』の操作方法と『リブルラブル』の攻撃方法を見て、思いついたものです。対コンピュータ用にしたかったけど、めんどくさかったのでVS用にしました。それから、話題のX68000とPC8801VA。私は『リブルラブル』が出たほうを買います！（金はまだない……）

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキ セッテイ ◆◆
20 SCREEN 3,2:DEFINT A-Z
30 DIM X(32),Y(32),V(32),W(32)
40 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 31
50 VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
+J+1,2))
60 NEXT:NEXT
70 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
80 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ タイトル ◆◆
90 COLOR 8,15,7:VPOKE 6912,208:CLS
100 CIRCLE(372,348),444,2,1.5,2.6,.8
110 CIRCLE(372,348),460,2,1.5,2.6,.8
120 PAINT(0,140),3,2
130 SOUND7,28:SOUND6,2:PLAY"S9M5000o5L8C
E.DF.L10DEFGE5C4","o5L8V13DF.EG.L10EFGAF
5D4L16","R5R1S9M15000C1"
140 DRAW"bm160,80c10f48g48h48e48r4c1f48g
48":PAINT(160,84),11,10
150 DRAW"c5bm28,24r28d4128g4d12g4d12g4d1
2g4r8u16r4u16r4u16r4g4d12r16g4120bm52,56
d3bm48,64d4g4d8bm72,76112u8e4r8d1214d12g
418u8bm84,80u8e4u8e4u8d8g4d8r4e4r4d8g4d4
r4e4bm116,60r1214u4g4d8g4d4f4r4e4
160 DRAW"c6bm164,64d8f4e4u4d4f4e4u8bm192
,64d3bm192,72d4bm204,68r814u4d12bm224,76
u24d16r8f4d4
170 DRAW"c13bm72,120h4112g4d8f4r8f4d12g4
112h4bm80,148u24e8r8f4d24g818h4r4e4r4f8r
4bm116,116g4d28f4r12e8u28bm144,152u32e4r
12f8d24g4e4u1614g418bm176,152u32e4r12f8d
8g4112u4e4f4d16f4r4u4bm232,120h4116g4d8f
8r4e4h414g8d12f4r20e8
180 T=VAL(INKEY$):IF T=0 THEN 180 ELSE T
=-(T<5)*T-(T>4):T=T*8
190 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ガメン ◆◆
200 COLOR 13,15,15:CLS
210 PRESET(44,0):PRINT#1,"FIGHT!"
220 LINE(16,48)-(240,184),1,BF
230 LINE(28,32)-(228,32),4
240 LINE(28,40)-(228,40),6
250 X= 16:Y= 48:K=0:O=3:Q=3:E=200
260 V=240:W=184:L=0:P=3:R=3:F=200
270 FOR I=0 TO 7:A=I¥2
280 PUT SPRITE I+6,((IMOD2)*18-((IMOD4)>
1)*212+8,2-(I>3)*14),-(A=0)*2-(A=1)*10-(
A=2)*5-(A=3)*8,1-I¥4:NEXT
290 GOSUB 1260:GOSUB 1280
300 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ PL-1 ◆◆
310 S=STICK(0)
320 N=-(X<240)*(S>1)*(S<5)*4-(X>16)*(S>5
)*4
330 M=-(Y<184)*(S>3)*(S<7)*4-(Y>48)*(S=1
ORS=2ORS=8)*4
340 X=X+N+N:Y=Y+M+M
350 PUT SPRITE 0,(X-6-N,Y-8-M),7,2
360 PUT SPRITE 1,(X-6-N,Y-8-M),4,3
370 X(K)=X:Y(K)=Y:K=(K+1)MODT
380 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ PL-2 ◆◆
390 S=STICK(1)
400 N=-(V<240)*(S>1)*(S<5)*4-(V>16)*(S>5
)*4
410 M=-(W<184)*(S>3)*(S<7)*4-(W>48)*(S=1
ORS=2ORS=8)*4
420 V=V+N+N:W=W+M+M
430 PUT SPRITE 2,(V-6-N,W-8-M),9,2
440 PUT SPRITE 3,(V-6-N,W-8-M),6,3
450 V(L)=V:W(L)=W:L=(L+1)MODT
460 PLAY"",MID$("CDEFGAB",RND(1)*7+1,1)
470 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ BM-1 ◆◆
480 PUT SPRITE 0,(X-6,Y-8)
490 PUT SPRITE 1,(X-6,Y-8)
500 N=X(K):M=Y(K)
510 E=E-(X<>N)*(Y<>M)*(E<200)
520 PUT SPRITE 4,(N-4,M-4),2,1
530 IF STRIG(0)=0 THEN 630
540 SOUND 13,9:SOUND 8,16
550 LINE(X,Y)-(N,M),3,BF
560 E=E-ABS(X-N)*ABS(Y-M)¥100
570 IF POINT(V,W)=3 THEN 890
580 IF POINT(V(L),W(L))=3 THEN 1060
590 LINE(X,Y)-(N,M),1,BF
600 LINE(32+E,32)-(232,32),15
610 IF E<1 THEN 780
620 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ BM-2 ◆◆
630 PUT SPRITE 2,(V-6,W-8)
640 PUT SPRITE 3,(V-6,W-8)
650 N=V(L):M=W(L)
660 F=F-(V<>N)*(W<>M)*(F<200)
670 PUT SPRITE 5,(N-4,M-4),10,1
680 IF STRIG(1)=0 THEN 310
690 SOUND 13,9:SOUND 8,16
700 LINE(V,W)-(N,M),11,BF
710 F=F-ABS(V-N)*ABS(W-M)¥100
720 IF POINT(X,Y)=11 THEN 780
730 IF POINT(X(K),Y(K))=11 THEN 1000
740 LINE(V,W)-(N,M),1,BF
750 LINE(224-F,40)-(24,40),15
760 IF F<1 THEN 890 ELSE 310
770 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ DEATH 1 ◆◆
```

次ページへ続く

〈ファンダム・ニュース／その1〉全国100万のファンダム読者のみなさま！ こんにちは！ 今月よりファンダム班では、投稿された全ての作品の結果について誌上にて、お知らせすることになりました。各作品については、評価の結果をもとにして、2つのグループに分け発表します。第1グループは、〝よくできました〟グループで、もう少しで採用だったのですが、結局ボツになってしまった残念な方々です。（つづく）

```
780 O=O-1:VPOKE 6914,16:VPOKE 6918,16
790 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,10
800 VPOKE 6912,VPEEK(6912)-1
810 VPOKE 6913,VPEEK(6913)+1
820 IF O=0 THEN 1120
830 VPOKE 6948+O*4,209
840 VPOKE 6936,2:VPOKE6940,2
850 X=16:Y=48:Q=3:E=200
860 LINE(28,32)-(228,32),4
870 GOSUB 1260:GOTO 740
880 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ DEATH 2 ◆◆
890 P=P-1:VPOKE 6922,16:VPOKE 6926,16
900 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,10
910 VPOKE 6920,VPEEK(6920)-1
920 VPOKE 6921,VPEEK(6921)+1
930 IF P=0 THEN 1180
940 VPOKE 6956+P*4,209
950 VPOKE 6944,2:VPOKE6948,2
960 V=240:W=184:R=3:F=200
970 LINE(28,40)-(228,40),6
980 GOSUB 1280:GOTO 590
990 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ BROKEN-1 ◆◆
1000 Q=Q-1:VPOKE 6930,16
1010 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,25
1020 IF Q=0 THEN 780
1030 VPOKE 6932+Q*4,209
1040 GOSUB 1260:GOTO 740
1050 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ BROKEN-2 ◆◆
1060 R=R-1:VPOKE 6934,16
1070 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,25
1080 IF R=0 THEN 890
1090 VPOKE 6940+R*4,209
1100 GOSUB 1280:GOTO 590
1110 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ LOSE-1 ◆◆
1120 LINE(4, 60)-(248,100),5,BF
1130 LINE(32,120)-(224,160),5,BF
1140 COLOR 8:PLAY"CDEDEFC"
1150 PSET(8,68),5:PRINT #1,"PLAYER-2"
1160 GOTO 1230
1170 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ LOSE-2 ◆◆
1180 LINE(4, 60)-(248,100),8,BF
1190 LINE(32,120)-(224,160),8,BF
1200 COLOR 5:PLAY"GFEGFDC
1210 PSET(8,68),8:PRINT #1,"PLAYER-1"
1220 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ REPLAY ◆◆
1230 DRAW"BM76,128":PRINT #1,"WIN!"
1240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 90 ELSE1240
1250 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1260 FOR I=0 TO T:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT
1270 RETURN
1280 FOR I=0 TO T:V(I)=V:W(I)=W:NEXT
1290 RETURN
1300 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ DATA ◆◆
1310 DATA 000003070F0F0F103F7F7F0F0000
000000C02090D0F0F008FCFEFCF0000000
1320 DATA 0000000307 7F070A1222020000000
00002040808080000000000000000000
1330 DATA 000000000000000107FFF7F0F0000
000000000006020000008FEFFFEF0000000
1340 DATA 0000070F0F1F1F1F1F1F1F000000
000000E0F0F0F8F8F8F8F8F800000000
1350 DATA 0008040442300800000083042040408
0000102020420C100000100C4220201000
1360 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ FIN. ◆◆
```

変数の意味

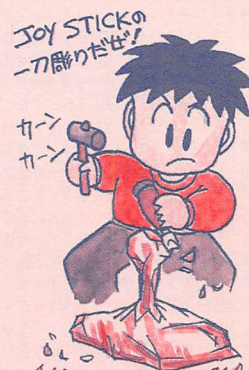
X、Y……UFO1の座標(スプライト)
X(n)、Y(n)……衛星1移動用(UFO1の軌跡が入る)
O……UFO1の残り
E……プレイヤー1のエネルギー
K……衛星1がUFO1より遅れて動くステップ数
Q……衛星1の残り
S……プレイヤー1のキー入力用
V、W……UFO2の座標(スプライト)
V(n)、W(n)……衛星2の移動用(UFO2の軌跡が入る)
P……UFO2の残り
F……プレイヤー2のエネルギー
L……衛星2がUFO2より遅れて動くステップ数
R……衛星2の残り
T……プレイヤー2のキー入力用
M、N……キー入力処理および雑用
I、J……ループ用
A……雑用
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

プログラムの解説

10 REM文
20〜70 初期設定
80 REM文
90〜170 タイトル画面作成
180 対戦モード入力
190 REM文
200〜290 画面作成、変数初期化
300 REM文
310〜370 UFO1の移動処理
380 REM文
390〜460 UFO2の移動処理
470 REM文
480〜520 衛星1の移動処理
530〜610 プレイヤー1の電磁場処理
620 REM文
630〜670 衛星2の移動処理
680〜760 プレイヤー2の電磁場処理
770 REM文
780〜870 UFO1撃破処理
880 REM文

ジョイスティックのないキミへ贈る改造法

ジョイスティックを持っていないプアーなキミのためにキーボードだけで対戦できるようにしてみました。以下の5行を加えるだけ(ただし、30行、390行、680行はもとのリストを打ち直すことになる)。これでプレイヤー2(赤い円盤)は移動をR、C、D、G(それぞれ上下左右)のキー、攻撃はシフトキーでできるようになる。

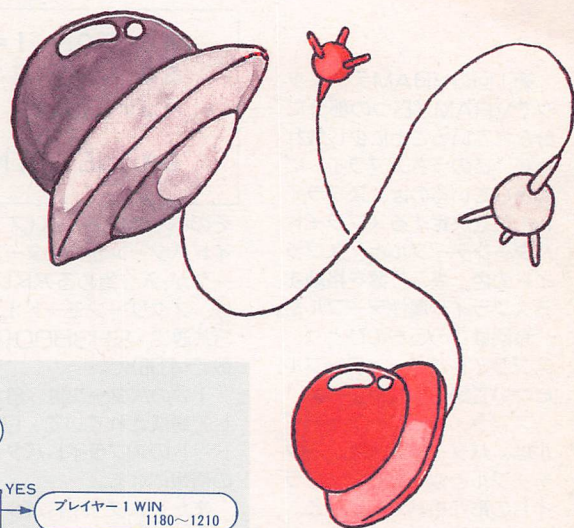
OUT命令とINP関数でどのキーが押されているのかを調べているのだけど、話せば長くなるので、どうしても知りたければ朝日新聞社『MSX早わかり事典』(2,700円)あたりで研究するといいよ。

```
30 DIM X(32),Y(32),V(32),W(32),ST(15)

65 RESTORE 1355:FOR I=0 TO 15:READ ST(I)
:NEXT

390 OUT 170,83:S0=INP(169) XOR 255:OUT 1
70,84:S1=INP(169) XOR 255:S=-8*((S0 AND
2)=2)+4*(S0 AND 1)-2*((S0 AND 16)=16)-((
S1 AND 128)=128):S=ST(S)

680 OUT 170,86:IF INP(169)<>254 THEN 310

1355 DATA 0,1,3,2,5,0,4,0,7,8,0,0,6,0,0,
0
```

〈ファンダム・ニュース/その2〉"よくできました"の方は、住所、氏名、プラス編集部より"愛のアドバイス"が与えられます。でもただそれだけです。第2グループは、"完全無欠のBOTSU"グループと呼ばれ、名前のとおり完璧にボツになってしまった最大限に残念な方々です。こちらのグループは、住所、氏名のみの発表となります。では、始めに"よくできました"グループ2月整理分までの発表です!(つづく)

■FIGHT with SQUAREのファンチャート

- 初期設定　20〜70
- ③→ タイトル画面作成　90〜170
- 対戦モード入力　180
- ゲーム画面作成　200〜290
- UFO 1 移動　310〜370
- UFO 2 移動　390〜460
- 衛星 1 移動　480〜520
- 電磁場発生？　530 — NO / YES
- 電磁場発生　540〜560
- UFO 2 撃破？　570 — YES →①　NO
- 衛星 2 撃破？　580 — YES → 衛星 2 撃破　1060〜1100 → 衛星 2 ののこりがない？　1080 — YES → UFO 2 撃破　890〜980 ／ NO
- 電磁場消去　590〜600
- プレイヤー 1 のエネルギ＜1？　610 — YES →②へ　NO
- ① → UFO 2 撃破　890〜980 → UFO 2 ののこりがない？　930 — YES → プレイヤー 1 WIN　1180〜1210 → リプレイ ／ NO
- 衛星 2 移動　630〜670
- 電磁場発生？　680 — NO / YES
- 電磁場発生　690〜710
- UFO 1 撃破？　720 — YES →②　NO
- 衛星 1 撃破？　730 — YES → 衛星 1 撃破　1000〜1040 → 衛星 1 ののこりがない？　1020 — YES → UFO 1 撃破　780〜870 ／ NO
- 電磁場消去　740〜750
- プレイヤー 2 のエネルギ＜1？　760 — YES →①へ　NO
- ② → UFO 1 撃破　780〜870 → UFO 1 ののこりがない？　820 — YES → プレイヤー 2 WIN　1120〜1160 → リプレイ ／ NO
- リプレイ　1230〜1240 → ③へ

FIGHT!

⬆友だちと戦うと友情にヒビが入るかもしれない

890〜980　UFO2撃破処理
990　REM文
1000〜1100　衛星の撃破処理
1110　REM文
1120〜1160　プレイヤー2勝利
1170　REM文
1180〜1210　プレイヤー１勝利
1220　REM文
1230〜1240　リプレイ
1250　REM文
1260〜1270　衛星１の軌道の初期化
1280〜1290　衛星2の軌道の初期化
1300　REM文
1310〜1350　スプライトパターンデータ
1360　REM文

〈ファンダム・ニュース／その3〉◆◆本格部門◆◆長野県・宮島隆「DICE」＝某プログラム　ポシェットからの移植版で、レベル以上の作品だが、MSX2の機能を十分に使い切れなかったのが残念。／神奈川県・大森幹雄「八図留」＝オリジナルのパズルゲームだが、長いわりに面数が少なく、もうひとつでした。（つづく）

VRAMテクニック 第3回

今月のテーマ 『FIGHT with SQUARE』のVPOKEによるスプライトパターン定義

VRAMの不思議な使い方を解説し始めてはや3回目。あんまり人気はないけれど、きっとどこかでこの記事が迷えるBASIC入門者を救っているものと信じつつ、今月もVRAMの奥へと入っていくのだった。

```
40 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 31
50 VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
+J+1,2))
          ①                    ②
60 NEXT:NEXT
```

第1回のVRAMテクニックでVRAMが5つの部分に分かれていることに少し触れたが、このうちスプライトに関係しているのは、スプライトの形を決定するスプライトパターンテーブルと、スプライトの色、表示位置を格納するスプライト属性テーブルだ。

今回はこのうちのひとつ、スプライトパターンテーブルについて説明してみよう。

スプライトパターンテーブルは、パターンジェネレータテーブルと似ていて、スプライトの形が格納されている。そのベースアドレス(スプライトパターン0のパターンデータが、入り始めるアドレス)は、スクリーンモード1，2，3共通で、&H3800(10進数で14336)だ。

1つのパターンは、8バイトで構成されていて、8×8ドットのスプライトパターンの情報になる。

また、スプライトパターンテーブル上のパターン番号とPUT SPRITE命令のスプライトパターン番号は、8×8ドットのスプライトパターンの場合は一致しているが、16×16ドットのスプライトパターン(SCREEN,2)の場合は一致しない。これは、図のUFOのように連続する4つのパターン番号を1つのスプライトパターン番号に対応させるためだ。

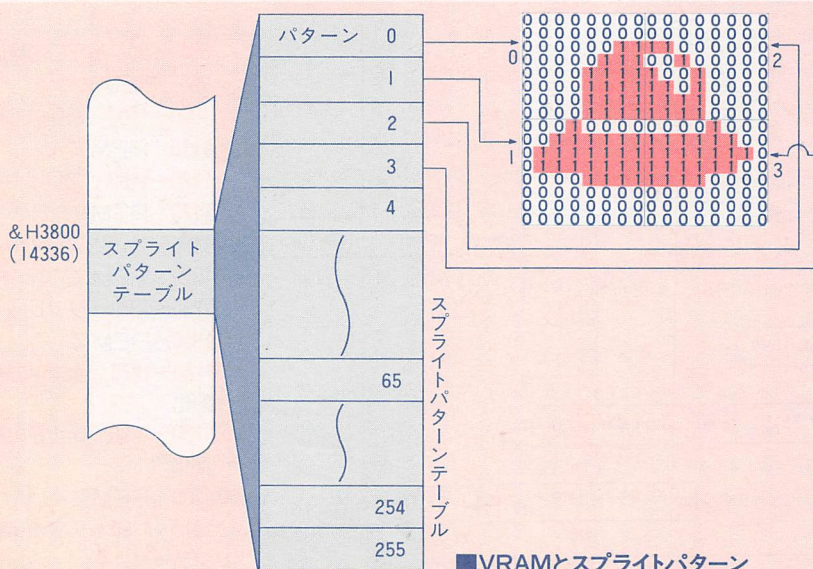
ところでSPRITE$(n)に""でくくった文字列を代入してパターンデータを一括して定義する場合、直接キーボードから打ちこめないコントロールコードなどがあるとパターンデータが複雑で不統一になってしまう。

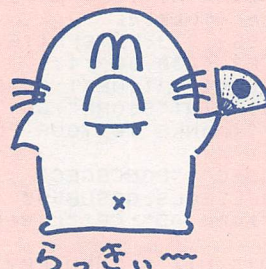
そこで、『FIGHT with SQUARE』ではVPOKE命令を使ってスプライトパターンデータを1バイトずつ直接スプライトパターンテーブルに書きこんでいるのだ。

上のリストは『FIGHT……』から抜き出したものだ。ここでスプライトパターンを直接VRAMに定義している。

まず、40行で、パターンデータを読みこみ、①で、スプライトパターンテーブルのアドレスを決定(I⇨スプライトパターン番号に対応、J⇨32バイト分のループ)。②で、パターンデータ用文字列A$のJ+J+1番目(1バイトに2文字必要なので、2文字分飛ばしている)から2文字取り出し、数値に変換しパターンデータとして書きこんでいるのだ。

■VRAMとスプライトパターン

〈ファンダム・ニュース／その4〉群馬県・竹内真「PLEMES」＝キャラクタがたいへん美しいパズルなのですが、動きが遅いのと、難し過ぎるのが欠点。／◆◆ハーフ部門◆◆東京都・横沢和明「LOGIC」＝キャラクタがかわいい！　短い！　でも、でも、かんたんすぎるパズルでした。／愛知県・中秀司「PUSH」＝移植版。短いしゲームはおもしろいのですが、自分なりの工夫をプラスしてくれればよかったのにと思いつつ。(つづく)

スター　フリート
STAR FLEET

RAM 16K
プログラムリストと解説
遊び方は59ページにあります

```
10 '====================================
20 '   STAR FLEET              for MSX
30 '   (C)1987 KIWI SOFT WORKS  NO.007
40 '          PROGRAMMED BY CHIMNEY
50 '====================================
60 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
70 DIMST$(9),SI(9),SP(9),MF(9),EF(9),SG$
(9),SX(9),SY(9),CO$(5)
80 PLAY"S0M8000L3204","S0M8000L1603"
90 MM$="FLADPD":LOCATE5,5:PRINT"WAIT A M
OMENT":GOSUB940:GOTO750
100 '===== START ======================
110 PLAY"CG","D":GOSUB600
120 CE=CE+1:LOCATE24,4:PRINTUSING"AD ###
#";CE
130 SN=0:PR=0:FORI=1TO9:IFSI(I)=1THENNEX
TELSESN=SN+1:PR=PR+(SP(I)+RND(1)*10-5):N
EXT
140 IFSN=0ORSN=9THEN630
150 GOSUB610:PRINT"どのほしで かいはつしますか?";:G
OSUB620:IFSI(K)=1THENPLAY"CC","C":GOTO15
0
160 TE=TE+PR*(OZ(1)*1E-03):IFTE>999THENT
E=999
170 MF(K)=MF(K)+PR*(OZ(0)*1E-03):IFMF(K)
>999THENMF(K)=999
180 SP(K)=SP(K)+PR*(OZ(2)*1E-03):IFSP(K)
>999THENSP(K)=999
190 '===== COMMAND ====================
200 GOSUB920:GOSUB890:GOSUB600:FORI=0TO2
:LOCATE2,17+I:PRINTUSING"(#) ";I;:PRINTC
O$(I):NEXT
210 GOSUB610:PRINT"COMMAND(0-2)?";:I$=IN
PUT$(1):IFI$<"0"ORI$>"2"THENPLAY"CC","C"
:GOTO210ELSEK=VAL(I$)
220 ONKGOSUB230,300:GOSUB890:GOTO340
230 '===== MOVE FLEET =================
240 PLAY"CDCDEFEF","CDEF"
250 GOSUB610:PRINT"どのほしから うごかしますか?";:G
OSUB620:L=K:IFSI(L)=1THENPLAY"CC","C":GO
TO250
260 GOSUB610:PRINT"どのほしへ うごかしますか?";:GO
SUB620:M=K:IFL=MTHENPLAY"CÇ","C":GOTO260
270 GOSUB610:INPUT"いくつ うごかしますか";KA$:KA=
VAL(LEFT$(KA$,3)):IFKA>MF(L)THEN270ELSEI
FKA=0THENRETURN
280 MF(L)=MF(L)-KA:MF(M)=MF(M)+KA:IFMF(M
)>999THENMF(M)=999
290 RETURN
300 '===== CHANGE =====================
310 PLAY"CDDCEFFE","CDEF":PP=100:FORI=0T
O1
320 GOSUB610:PRINTCO$(I+3);"(1%-";STR$(P
P+I-2);"%)";:INPUTPP$:K=VAL(LEFT$(PP$,2)
):IFK>PP+I-2ORK<1THEN320
330 OZ(I)=K:PP=PP-K:NEXT:OZ(2)=PP:GOSUB9
30:RETURN
340 '===== ENEMY ======================
350 PLAY"CGDAEBFC","CDEF":KA=5*(9-SN):MO
=RND(1)*8+1:EF(9)=EF(9)+KA
360 IFEF(9)>(9-SN)*5THENKA=EF(9)/2:EF(9)
=EF(9)/2
370 EF(MO)=EF(MO)+KA:IFEF(MO)>999THENEF(
MO)=999
380 GOSUB890:IFPLAY(0)THEN380
390 FORBA=1TO9:IF(MF(BA)>0ANDSI(BA)=1)OR
(EF(BA)>0ANDSI(BA)=0)THENGOSUB410
400 NEXT:GOTO100
410 '===== BATTLE =====================
420 PLAY"FGFGABBB","DEFA"
430 GOSUB600:LOCATE2,17:PRINT"BATTLE IN
";ST$(BA):PUTSPRITE0,(100,144),12,0:PUTS
PRITE1,(36,144),4,1
440 LOCATE4,20:PRINTUSING"###      ###";E
F(BA);MF(BA)
450 GOSUB610:PRINT"(0) にげる  (1) たたかう";:
I$=INPUT$(1):IFI$<"0"ORI$>"1"THEN450ELSE
I=VAL(I$):IFI=1THEN500
460 '===== ESCAPE =====================
470 GOSUB610:PRINT"どのほしに にげますか?";:GOSU
B620:IFSI(K)=1ORK=BATHENPLAY"CC","C":GOT
O450
480 SI(BA)=1:MF(K)=MF(K)+MF(BA)/2:MF(BA)
=0:IFMF(K)>999THENMF(K)=999
490 GOSUB590:GOSUB890:RETURN
500 '===== ATTACK =====================
510 PLAY"o7CCBBCCo4","O6CBCO3"
520 FORI=52TO84:PUTSPRITE2,(I,144),13,2:
PUTSPRITE3,(136-I,144),7,2:NEXT:PUTSPRIT
E2,(0,208)
530 BT=EF(BA):EF(BA)=EF(BA)-MF(BA)*(TE/1
00)*RND(1):MF(BA)=MF(BA)-BT*.5*RND(1)
540 IFEF(BA)<=0THENEF(BA)=0:SI(BA)=0:M$=
"YOU WIN!!":IFMF(BA)<=0THENMF(BA)=1:GOTO
570ELSE570
550 IFMF(BA)<=0THENMF(BA)=0:SI(BA)=1:M$=
"COM WIN!!":GOTO570
560 GOTO440
570 PLAY"ABCDDCBA","ACDB":GOSUB610:PRINT
M$:GOSUB590:GOSUB890:FORI=0TO1000:NEXT:R
ETURN
```

BY CHIMNEY

らっきぃ〜

奇跡です、悪夢です、幻覚です

予想どおり大学受験は玉砕し身の振り方を考えているCHIMNEYです。4月号で"CHIMNY"とEを抜かしてしまいました。英語がパッパラパのくせに英語のペンネーム使ったことを深く反省しています。すんまへん。ごめんなさい。もうしません。ところで、このプログラム、長いのに完成したという、私にしては珍しい作品です。いっつも途中で挫折するんだけれど……。奇跡です。悪夢です。幻覚です。最後にゲームの戦略ですが、電撃速攻でいけば、なんとかなるでしょう。もたもたすると、手詰まりになってしまいます。

次ページへ続く

```
580 '===== SUB 1 ====================
590 FORII=0TO3:PUTSPRITEII,(0,209):NEXT:
RETURN
600 FORII=17TO21:LOCATE1,II:PRINTSPC(31)
;:NEXT:RETURN
610 FORII=6848TO6911:VPOKEII,0:NEXT:LOCA
TE1,22:RETURN
620 I$=INPUT$(1):IFI$<"1"ORI$>"9"THEN620
ELSEK=VAL(I$):RETURN
630 '===== GAME OVER ================
640 IFSN=0THEN710
650 PLAY"CDEFGADCFEAG","CEGDFA"
660 IFPLAY(0)THEN660ELSECLS:GOSUB590
670 LOCATE5,5:PRINT"あなたは AD";CE;"に":LOCA
TE7,7:PRINT"たいようけいを た゛っかいしました。"
680 PUTSPRITE0,(200,96),9,3:PUTSPRITE1,(
200,96),3,4:PUTSPRITE2,(200,96),4,5
690 FORI=1TO9:SC=SC+SP(I)*.1:NEXT:SC=SC*
(3050-CE):LOCATE8,13:PRINT"SCORE";SC
700 LOCATE2,18:PRINT"THANKS TO YOUR PLAY
!":GOTO740
710 PLAY"BAGFEDCABFGDEC","BGECBGEC"
720 IFPLAY(0)THEN720ELSECLS:GOSUB590
730 LOCATE5,5:PRINT"あなたは AD";CE;"に せんし し
ました。"
740 LOCATE11,21:PRINT"[HIT RETURN KEY]":
IFINKEY$<>CHR$(13)THEN740
750 '===== TITLE ====================
760 CLS:GOSUB590
770 LOCATE5,5:PRINT"[ S T A R   F L E E
T ]":PUTSPRITE0,(124,88),12,0
780 LOCATE9,15:PRINT"ｺ1987 KIWI SOFT":LO
CATE6,17:PRINT"PROGRAMMED BY CHIMNEY"
790 LOCATE9,21:PRINT"[HIT SPACE KEY]":IF
STRIG(0)=0THEN790
800 CE=3000:TE=30:PR=30:OZ(0)=40:OZ(1)=3
0:OZ(2)=30:GOSUB1020
810 '===== SCREEN ===================
820 CLS:GOSUB590:LOCATE0,0:FORI=0TO16:PR
INT" ";STRING$(31,169);:NEXT
830 LOCATE24,1:PRINT"STAR    ":LOCATE24,2
:PRINT"  FLEET"
840 LOCATE24,14:PRINT"ｺKIWI  ":LOCATE24,
15:PRINT"   SOFT"
850 FORI=1TO4:LOCATE2,I:PRINTSPC(21):NEX
T
860 FORI=1TO9:LOCATESX(I),SY(I):PRINTCHR
$(48+I);SG$(I):NEXT
870 GOSUB890:GOSUB920:GOSUB930:GOTO100
880 '===== SUB 2 ====================
890 LOCATE2,6:PRINT"# PLANET  PRO M.F E.
F"
900 FORI=1TO9:LOCATE2,6+I:PRINTCHR$(48+I
);":";ST$(I);" ";CHR$(187-(SI(I)=0)*7)
910 LOCATE11,6+I:PRINTUSING" ### ### ###
";SP(I);MF(I);EF(I):NEXT:RETURN
920 LOCATE24,7:PRINTUSING"TE: ###";TE:LO
CATE24,8:PRINTUSING"PR:####";PR:RETURN
930 FORI=0TO2:LOCATE24,10+I:PRINTMID$(MM
$,I*2+1,2);:PRINTUSING":###%";OZ(I):NEXT
:RETURN
940 '===== INIT.=====================
950 FORI=0TO5:B$="":READA$:FORJ=0TO31:B$
=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT
960 FORI=320TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA
/2:NEXT
970 FORI=0TO11:READA,A$:A=A*8:FORJ=0TO7:
VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
980 VPOKEBASE(6)+6,&HA1:VPOKEBASE(6)+7,&
HA1
990 FORI=21TO24:READA$:VPOKEBASE(6)+I,VA
L("&H"+A$):NEXT
1000 FORI=1TO9:READSG$(I),SX(I),SY(I):NE
XT
1010 FORI=0TO4:READCO$(I):NEXT:RETURN
1020 SI(1)=0:FORI=2TO9:SI(I)=1:NEXT
1030 RESTORE1170:FORI=1TO9:READST$(I),SP
(I),MF(I),EF(I):NEXT:RETURN
1040 '===== DATA ====================
1050 DATA 000000000000FF5F7CFF0000000000
00000000003E14BB67E99C462000000000
1060 DATA 00000000E0F71E7B572EF7E0000000
000000000000008078FE7FE77EC000000000
1070 DATA 00000000E0000000100380000000
000000000000001C00C00000000000000000
1080 DATA 0000000012190D1F36363F190F0609
070000000000004060A0E0F0E0E08040C080
1090 DATA 0F3F7FFFEDE6F2E0C04040C0C0C080
00C0F0F8FCFCBC9E5E1E0E1C1C1E0E0400
1100 DATA 00000000000000000000000000000070
F800000000000000000000000000000387E
1110 DATA 168,3C7EFDFBF5EB563C,176,00001
83C34180000,184,6018C5FBFBC51860,192,003
C7E7A766A3C00
1120 DATA 177,20742E0440E24702,193,3C669
9E799E75A3C,178,00609ABDBD590600,185,3C7
EE79999E77E3C
1130 DATA 186,3C429DA1A19D423C,169,AA55A
A55AA55AA55,194,28AAEEEEEE6C2800,187,282
8EE00EE282800
1140 DATA 71,21,E1,81
1150 DATA ｨ,21,4,ｰ,19,2,ｸ,17,4,ｸ,15,1,ﾀ,
12,3,ｱ,10,4,ﾁ,8,2,ｲ,5,3,ｹ,2,1
1160 DATA なにも しない,かんたい いと゛う,よさん へんこう,かんた
い せいそ゛う,ふ゛き かいはつ
1170 DATA EARTH,80,10, 0,MOON ,65, 0, 5,
SIDE1,55, 0, 5
1180 DATA SIDE2,50, 0, 5,MARS ,60, 0,10,
ASTER,30, 0, 5
1190 DATA JUPIT,75, 0,20,SATUR,70, 0,20,
FORTR, 0, 0,30
```

変数の意味

ST$(n)……星の名前
SI(n)……占有権
SP(n)……星の経済力
SG$(n)……星のキャラクタ
SX(n)、SY(n)……星の座標
MF(n)……自分の艦隊の船の数
CO$(n)……コマンド名
CE……年数
SN……占領した星の数
PR……総経済力
TE……武器の命中率
OZ(n)……予算の比率；
　OZ(0)＝艦隊製造率
　OZ(1)＝武器開発率
　OZ(2)＝経済開発率
BA……戦闘が起こる星の番号
KA、KA$……移動する艦隊の船の数
BT……戦闘の起こる星の敵の船の数
SC……スコア
A$……データ読みこみ用
B$……スプライトパターン定義用
K、L、M、PP、PP$、I$……キー入力用
I、II、J……ループ用
A……太文字作成用

プログラムの解説

10〜50　REM文
60〜90　初期設定
100　REM文
110〜130　パラメータ表示
140　ゲームオーバー判定
150〜180　惑星のパラメータの処理
190　REM文
200〜220　コマンド入力

〈ファンダム・ニュース／その6〉愛知県・中秀司(計2本)／静岡県・光永康則(計2本)／新潟県・水信啓一／群馬県・竹内真／岐阜県・古賀三博／東京都・青山亮◆◆ショート部門◆◆高知県・山本哲／鹿児島県・濱田貴志／千葉県・三山晃／愛知県・石原貢／静岡県・光永康則／東京都・日下部俊昭／北海道・高橋朋季／奈良県・和田洋征／東京都・横沢和明(つづく)

- 230 REM文
- 240〜290 艦隊移動
- 300 REM文
- 310〜330 予算変更
- 340 REM文
- 350〜400 敵艦隊移動
- 410 REM文
- 420〜450 艦隊戦のパラメータ入力部
- 460 REM文
- 470〜490 退去
- 500 REM文
- 510〜570 戦闘
- 580 REM文
- 590〜620 入力用サブ
- 630 REM文
- 640〜740 ゲームオーバー
- 750 REM文
- 760〜800 タイトル作成
- 810 REM文
- 820〜870 画面作成
- 880 REM文
- 890〜930 パラメータ表示用サブ
- 940 REM文
- 950〜1030 スプライト、キャラクタパターン設定
- 1040 REM文
- 1050〜1190 データ

敵を弱くする／自分を強くする改造法

どうしても勝てないキミのために、敵を弱くするか、自分を強くする方法を教えよう。

①敵の艦隊が弱くなる編

530行の

……ＥＦ(ＢＡ)＝……＊(ＴＥ／１００)＊……

の「１００」を「５０」にすれば敵の強さが半減する。

ここで、「EF(BA)」は戦闘の起こる惑星にいる敵艦隊の規模(艦船の数)、「TE」はキミの艦隊の攻撃の命中率になっている。つまり、キミがちょっとつつくだけでドバドバッと敵の艦船の数が減っていくわけだ。

②私はツオ〜イ版

同じく530行の

……ＭＦ(ＢＡ)＝……＊．５＊ＲＮＤ(１)

の「．５」を「．２５」にしておくと、キミの艦隊の防御力が倍になる。

ここで「MF(BA)」は戦闘の起こる惑星にいるキミの艦隊の規模(艦船の数)。つまり、相手の攻撃を受けるたびに少なくなる艦船の数を少なくすることで強くしているわけだ。

これで楽勝！

自分の艦隊を育てる忍耐力も必要

太文字はこうして作られる！

0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

```
FOR　I＝〈開始キャラクタコード〉＊8　TO　〈終了キャラクタコード〉＊8＋7：A＝VPEEK（I）：VPOKE　I，A　OR　A／2：NEXT
```

＊注・SCREEN 1用

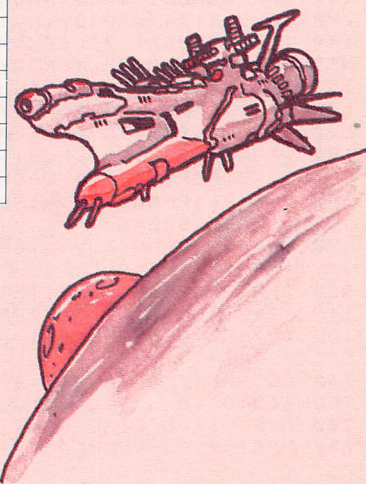
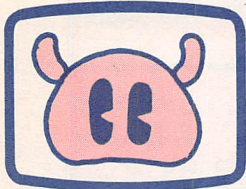
MSXは文字の形をデータとしてVRAMのパターンジェネレータテーブルというところに持っている(VRAMテクニック第1回参照)。このデータをVPEEK関数で呼び出して加工してVPOKE命令でもう一度同じ場所に書きこむことによって文字の形が変えられるのだ。

なかでもアルファベットを太くするのはゲームには特によく出てくる。そこで、太文字の処理をやっている部分を一般的な形にしてみた。太文字にしたい文字群の最初のキャラクタコードを〈開始キャラクタコード〉に、最後のキャラクタコードを〈終了キャラクタコード〉に置き換えると自分の好きな範囲の文字を太くすることができる。

このプログラムでやっていることをかんたんな図にすると上のようになる。つまり、ふつうの文字の形と、その形を１ドット分右にずらした形を重ねあわせているわけだ。

「右に１ドットずらす」のはプログラムの“Ａ／２”(２進数は２で割ると１桁分小さくなる)、「重ねあわせる」のはプログラムの“OR”でやっている。

“OR”は、論理演算子というもののひとつで、２つのデータを重ねあわせる働きがある。“＋”に似ているけれど、１ OR １は１になることに注意。

〈ファンダム・ニュース／その7〉◆◆ハーフ部門◆◆埼玉県・川名忠彦(計２本)／神奈川県・寺澤寛之／熊本県・古田哲朗／島根県・今田修／沖縄県・当真将／愛知県・植田聡／新潟県・鈴木幹也／◆◆１画面部門◆◆北海道・高橋朋季／神奈川県・菅野紀彦／大阪府・竹村立志／山形県・村上祐樹／大阪府・木村忠志／兵庫県・奥田清二(計４本)／北海道・野村政行／埼玉県・徳永一路＆角田真一(つづく)

チョップ アンド チェップ

CHOP & CHEP

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は60ページにあります

BY TEIJIRO

だって、だってなんだもん

ふっふっふっ、私がうわさにうわさを呼んだTEIJIROです。なにっ、TEIJIROを知らない、このたわけがぁあ／ プログラムポシェットを買え、バックナンバーをお近くの本屋さんまで行って申しこめ／ または、直接注文もお受けしているのだぞっ／ ……しかし、私もこの4月から大学生となり、プログラムがもうばんばんできてません。だって、だってなんだもん／ でもでも私は毎月登場してみせるぜっ／ 異邦人TEIJIROでした。

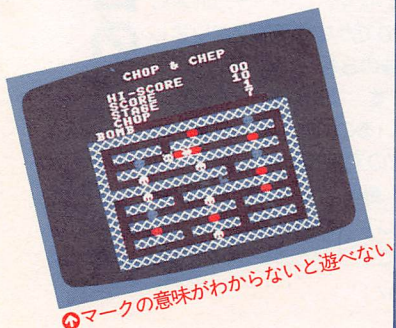
```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH21:KEYOFF:COLOR15,4,
4:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DEFFNA(A,B)=VPE
EK(6144+A+B*32):ONSPRITEGOSUB270
20 FORI=0TO39:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("0181BD7EDBDBDB7E8081BD7EDBDBDB7E7EA7A7
A77EFF7EC37EE5E5E57EFF7EC37EFFFFFF7EFF7E
C3",I*2+1,2)):NEXT
30 FORI=264TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/
2:NEXT
40 FORI=0TO12:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:G
OTO280
50 W=0:U=10:T=0:O=0:K=0
60 CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
70 LOCATE0,7:PRINTSTRING$(21,168);:FORI=
8TO20STEP2:LOCATE0,I:PRINT"ィ"STRING$(19,
178)"ィ":LOCATE0,I+1:PRINTSTRING$(21,168)
;:NEXT
80 FORI=9TO19STEP2:FORJ=0TO4-W:VPOKE6151
+INT(RND(1)*4)*6+I*32,178:NEXTJ,I
90 FORI=9TO21STEP2:FORJ=0TO2:VPOKE6122+J
*6+I*32,177+INT(RND(1)*5)*8:NEXTJ,I
100 GOSUB320:A=7:B=8:X=25:Y=20:P=1:Q=1:G
OSUB330:PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,0:PUTS
PRITE1,(X*8,Y*8-1),5,2:PLAY"V15L8o7B4CDE
FB4C2L64","V11L2o4CBC":FORI=0TO5000:NEXT
110 N=N+1:S=STICK(0):C=(S=6ORS=7ORS=8)-(
S=2ORS=3ORS=4):D=(S=1)-(S=5):A=A+C:B=B+D
120 ONINSTR("ィアケチノム",CHR$(FNA(A,B)))GOSU
B200,210,220,230,240,250
130 IFK=0ANDSTRIG(0)ANDA>7ANDA<25ANDBMOD
2=0THENG=6144+A+B*32:K=14:VPOKEG,210
140 IFK<=0THEN160ELSEK=K-2:LOCATE1,6:PRI
NT"BOMB"STRING$(K,186)"イイ":PLAY"B"
150 IFK=0THENV1=VPEEK(G-1):V2=VPEEK(G+1)
:R=(V1>176ANDV1<210ANDV1<>178)+(V2>176AN
DV2<210ANDV2<>178):T=T-R:O=O-R:VPOKEG-1,
194:VPOKEG,216:VPOKEG+1,195:PLAY"o1Bo7":
GOSUB330:FORI=-1TO1:VPOKEG+I,178:NEXT
160 X=X+P:IFFNA(X,Y)=168THENX=X-P:P=(A<X
)*2+1:E=0ELSEE=P
170 Y=Y+Q:IFFNA(X,Y)=168THENY=Y-Q:Q=(B<Y
)*2+1:F=0ELSEF=Q
180 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),5,(
1+P)/2+2:IFW>0AND(E<>0ORF<>0)THENPUTSPRI
TE2,((X-E)*8,(Y-F)*8-1),14,4ELSEPUTSPRIT
E2,(0,209)
190 PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,NMOD2:SPRI
TEON:GOTO110
200 A=A-C:B=B-D:RETURN
210 FORI=0TO6:VPOKE8213+I,17:NEXT:GOTO26
0
220 GOSUB320:GOTO260
230 T=T-10:GOSUB330:GOTO260
240 GOTO270
250 T=T+5:GOSUB330:GOTO260
260 A=A+C:PLAY"C":VPOKE6144+A-C+B*32,193
:RETURN
270 PLAY"L8B4GFEDC2","BC":FORI=1TO2:PUTS
PRITEI,(0,209):NEXT:U=U-1:GOSUB330:FORI=
0TO6000:NEXT:IFU>0THEN100ELSE:LOCATE5,12
:PRINT"イGAMEイOVERイ":FORI=0TO6000:NEXT
280 GOSUB320:VPOKE8219,244:SPRITEOFF:CLS
:LOCATE2,1:PRINT"C H O P & C H E P":LOCA
TE1,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !!"
290 RESTORE410:FORI=0TO4:READA$:LOCATE0,
I*2+8:PRINT"イ"CHR$(177+I*8)"イ "A$;:NEXT:
LOCATE2,4:PRINTSTRING$(17,178)"     "STRI
NG$(17,168):X=9:M=0
300 M=(M+1)MOD32:X=X+(M>15)*2+1:PUTSPRIT
E0,(X*8,31),5,(M>15)+3:PUTSPRITE1,((X-((
M>15)*2+1))*8,31),14,4:PUTSPRITE2,(0,209
):FORI=0TO200:NEXT
310 H=-T*(T>=H)-H*(T<H):IFSTRIG(0)THEN50
ELSE300
320 FORI=0TO6:VPOKE8213+I,VAL("&H"+MID$(
"F241B18171D18B",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
330 LOCATE5,0:PRINT"CHOP & CHEP":LOCATE3
,2:PRINTUSING"HI-SCORE #####0";H:LOCATE3
,3:PRINTUSING"SCORE    #####0";T
340 LOCATE3,4:PRINTUSING"STAGE          ###
";W+1:LOCATE3,5:PRINTUSING"CHOP           #
##";U
350 IFO=21THENW=W+1:O=0:U=U+3:RETURN60EL
SEIFT<0THENT=0:GOTO270ELSERETURN
360 DATA 177,3C5AFFFFFFE7663C,185,3C7EFF
FFDBDB5A3C,193,3C7EBDBDFFFF663C
370 DATA 194,3F1F3FFF7F3F1F3F,195,FEF8FC
FFFEFCF87E,201,3C7EFFFF99FF7E3C
380 DATA 209,3C7EBDDBFF817E3C,216,399BC9
800081CB98,186,EEEEEEEEEEEEEEEE
390 DATA  178,0000000000000000,168,040A11
A040A0110A, 48,78CCCCCCCCCC7800
400 DATA 210,3C66F3F9FDFF7E3C
410 DATAがめんじょうのものがきえる,がめんじょうのものがみえ
る,100てん、へらされる,CHOPが1かいDOWNする,50てん、もらえる
420 '   [[[  CHOP & CHEP  ]]]
430 '
440 '     PRESENTED  BY  TEIJIRO
```

〈ファンダム・ニュース／その8〉兵庫県・浜田伸一郎／福岡県・加藤升己（計2本）／北海道・松井道郎（計2本）以上が、"完全無欠のBOTSU"の皆さんでした。これにめげず、明日の栄光、規定の謝礼、さらには、オリジナルROMカセットをめざして、より一層、プログラムの投稿を、おまちしています。なお、来月は、3月整理分の発表となります。それでは、しゃいなら〜〜〜〜〜っ／ 担当はいわゆるエイキチでした。（敬称略）

変数の意味

A、B……CHOPの座標
C、D……CHOPの移動用
X、Y……CHEPの座標
P、Q……CHEPの移動用
E、F……CHEPの後の影の移動用
W……ステージ数
U……CHOPの数
T……スコア
O……取ったマークの数
K……爆弾のカウント
H……ハイスコア
R、V1、V2……爆弾処理
FNA(A,B)……テキストキャラクタのサーチ用(ユーザ定義関数)
I……ループ用
A$……データ読みこみ用
J……ループ用
N……スプライト切り換え用
S……キー入力用
M……オープニング画面のキャラクタ移動処理用

プログラムの解説

10〜50　初期設定
60〜100　画面作成
110〜120　CHOPの移動処理
130〜150　爆弾処理
160〜180　CHEPと影の移動と表示
190　CHOPの表示
200　進行方向に壁があったときの処理
210　青いキャラクタとの衝突処理
220　明るい黄色のキャラクタとの衝突処理
230　赤いキャラクタとの衝突処理

マークの意味がわからないと遊べない

■CHOP & CHEPのファンチャート

HEKO HEKO…
MATE!

メインルーチン
- 初期設定　10〜50
- オープニング画面作成　280〜300
- 画面作成　60〜100
- キャラクタ色つけサブへ
- スコア等の表示サブへ
- CHOP移動判定　110〜120
- 爆弾処理　130〜150
- スコア等表示サブへ
- CHEPの移動処理　160〜180
- CHEPの表示　190

キャラクタ色つけサブ
- キャラクタ色つけ　320
- RETURN

スコア等表示サブ
- スコア表示　330〜340
- クリアか？　350　（YES→画面作成へ／NO↓）
- スコアが0か？　350　（YES→ゲームオーバー処理　260／NO↓）
- RETURN

CHOP移動判定

CHOPの進行方向上に
- ●カベがある → 壁に対する処理サブへ
- ●青いキャラ → 青いキャラに対する処理サブへ
- ●黄色のキャラ → 黄色いキャラに対する処理サブへ
- ●赤いキャラ → 赤いキャラに対する処理サブへ
- ●水色のキャラ → ゲームオーバー処理へ　260
- ●紫のキャラ → 紫のキャラに対する処理サブへ
- なにもない → 爆弾処理へ

青いキャラに対する処理サブ
- 画面を黒くする　210
- キャラクタ通過処理サブへ
- RETURN

黄色いキャラに対する処理サブ
- キャラクタ通過処理サブへ
- キャラクタ色つけサブへ
- RETURN

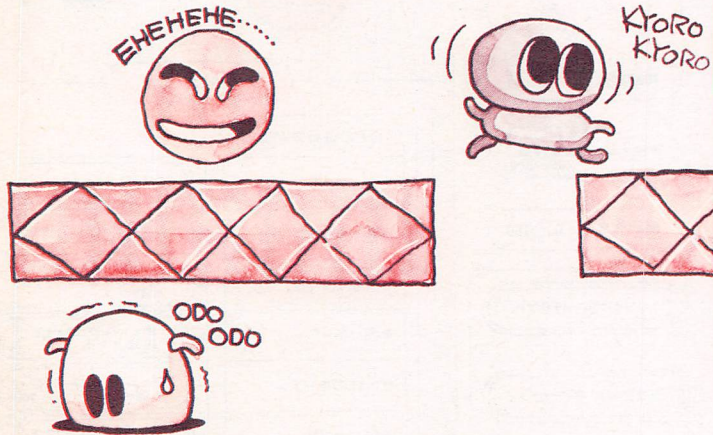
壁に対する処理サブ
- 進めなくする　200
- RETURN

キャラクタ通過処理サブ
- 通過したキャラの色を赤くする　260
- RETURN

赤いキャラに対する処理サブ
- スコアを減らす　230
- スコア等表示サブへ
- キャラクタ通過処理サブへ
- RETURN

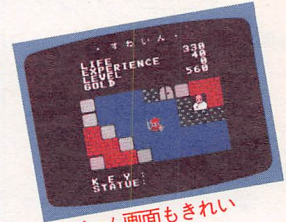
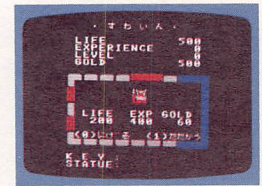
紫色キャラに対する処理サブ
- スコアを増やす　250
- スコア等表示サブへ
- キャラクタ通過処理サブへ
- RETURN

〈ファンダム・アタック・スペシャル／その1〉え〜、あろうことか、ファンダムの欄外スペースが、若干余ってしまった。いいえ、別に、単に投稿数が少なかったとか、通信で遊んでいたからとか、風疹にかかっていたからとか、中島みゆきのANNが終了してまったのとは、完全に関係無くほんとうに余ってしまったのです。というわけでこの場を借りて〝ファンダムの傾向〟についてくっちゃべってみたいと思います。(つづく)

240　水色のキャラクタとの衝突処理
250　紫のキャラクタとの衝突処理
260　CHOPが通過したキャラクタを赤いキャラクタに書きかえる(水色のキャラクタを除く)
270　ゲームオーバー処理
280〜310　オープニング
320　明るい黄色のキャラクタと衝突したときの色付け
330〜340　メッセージ表示
350　ゲームオーバー判定
360〜410　キャラクタのデータ
420〜440　REM文

COMING SOON!

TEIJIROの新作RPG『すわいん』

知っている人はよく知っている、知らない人は全然知らない、あのTEIJIROが復活。じつはTEIJIROのプログラムはもう1本ある。それが『すわいん』だ。今月はページの都合で掲載できなかったけど、7月号に必ず掲載する。

プログラムの長さは約120行、ゲームの内容はRPGなんだけれど、ここだけの話、あの『ドラゴンクエスト』と『ロマンシア』をあわせたようなゲームなのだ! 乞う、ご期待!

↑ゲーム画面もきれい

↑敵キャラクタもかわいい

ソニック Sonic

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は61ページにあります

```
10 :
20 REM —— METAL CAVE ——————————
30 :
40 REM ●●● ショキセッテイ
50 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z
60 GOSUB610:CLS:S=0:M=1:L=5:RESTORE1060:
IFER=1THENRESTORE1140:M=4
70 REM ●●● スクリーン カキコミ
80 DEFFNC(X,Y)=VPEEK(&H1802+X+Y*32):PLAY
"T255"
90 READM$,W,SK,BX,BY:IFM>10THENM=10
100 IFM$="-1"THENRESTORE1060:GOTO90
110 ONSPRITEGOSUB450:SPRITEON
120 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,192):NEXT
130 FORI=6TO19:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(30
,145):NEXT
140 FORI=8TO17:LOCATE0,I:PRINT"けけ"+STRIN
G$(26,32);"けけ";:NEXT
150 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(90,177);
160 F$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):LOCATE
28,16:PRINT"  "+F$+"  "
170 B$=BIN$(VAL("&h"+M$)):B$=RIGHT$("000
0000"+B$,8)
180 FORI=1TO8:IF MID$(B$,I,1)="0"THENLOC
ATEI*2+6,18:PRINT"アア"+F$+"アア"
190 NEXT: FORI=6TOW*2+7:LOCATE8,I:PRINTS
TRING$(16,153):NEXT
200 IFSK<>0THENLOCATESK,18:PRINT"。。"
210 IFBX<>0THENPUTSPRITE2,(BX*8+8,BY*8-1
),11
220 REM ●●● ショキセッテイ 2
230 X=2:Y=16:T=0:H=0:HX(3)=2:HX(7)=-2:R=
241:E=10:TI=50
```

サミア神の3番目の息子

初投稿初採用ありがとうございます。このゲームはスピードを速くするのに苦労したのでかなり高速になりました。Sonicの名前はサミア神の3番目の息子ソニックと英語の「音」をかけたものです。この神殿を思わせる(?)暗い背景はそこからきているのです。それからもう1本送ったのはボツになったので続編が出るとすればSonic3になると思います。最後にこのゲームを制作するにあたって多大な協力をしてくれた立岡くん、西田くん、小野田くん、ほんとうにありがとうございました。ではまた、See you again!

〈ファンダム・アタック・スペシャル／その2〉投稿プログラム数を部門別で比較すると、トップが1画面、続いてショート、以下本格、ハーフの順になる。このうちハーフ部門の投稿は、他のそれにくらべて極端に少ない。次に、プログラムを分野別の比較では、以前から多かったリアルタイムゲームに加え、最近になり、パズルゲームの増加がめだつようになった。(つづく)

```
240 REM ●●● ｶﾞﾒﾝﾋｮｳｼﾞ
250 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8-1),15
260 PUTSPRITE1,(R,E*8-1),5
270 LOCATE2,1:PRINT"(METAL CAVE)       -S
ONIC 1-"
280 LOCATE3,3:PRINTUSING"SCORE #####0";S
:LOCATE18,3:PRINT"LEFT ";L:LOCATE4,4
290 PRINTUSING"TIME     ##0";TI
300 REM ●●● ﾃｷｲﾄﾞｳ､ﾒﾝｸﾘｱ etc...
310 IFX=SKANDSK<>0THENSOUND7,42:SOUND6,5
1:PLAY"","T255S9M4500G2":FORI=17TO12STEP
-1:LOCATESK,I:PRINT"ｩｩ":NEXT:S=S+5
320 R=R-(M+1)*2:IFR<1THENR=241:E=Y
330 IF X=28ANDY=16THEN 600
340 REM ●●● ｶﾞﾒﾝ ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ
350 IFFNC(X,Y)<>32ORY>16ORTI=0THEN480
360 I=FNC(X,Y+2):IFI=177ANDH<>-2ANDY=16T
HEN480
370 IFH=2THENIFI=145THENH=0:BEEP:PLAY"T2
50S9M600o6G+16":S=S+1
380 REM ●●● ｿﾆｯｸ ｲﾄﾞｳ
390 ST=STICK(0):X=X+HX(ST):OUT170,&H57:I
FINP(169)=251THENM=M+1:GOTO70
400 IFSTRIG(0)=-1ANDH=0THENH=-2:T=3
410 Y=Y+H:IFY<8THENY=8
420 T=T-1:IFT<1ANDH=-2THENH=2
430 TI=TI-1:GOTO250
440 REM ●●● ON SPRITE GOSUB
450 IFX=BXANDY=BYTHENSPRITEOFF:VPOKE6920
,192:T=2+ER:H=-2:S=S+10:SPRITEON:RETURN
460 RETURN 480
470 REM ●●● ﾐｽ
480 FORI=1TO2:PUTSPRITEI,(0,192):NEXT
490 SOUND6,255:SOUND7,42:PLAY"","T255S9M
1000L16GGGG4"
500 FORI=Y*8TO192:PUTSPRITE0,(X*8+8,I),(
IMOD9+4),0:NEXT:L=L-1:IFL>0THEN110
510 REM ●●●  GAME OVER
520 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER"
530 PLAY"t120o4s9m6000L8eeefda4o2c16c16c
4","","t120o4s9L8dddecg4o2d16d16d4"
540 FORI=0TO1000:NEXT
550 LOCATE11,14:PRINT"HIT SPACE"
560 OUT170,&H57:IFINP(169)=251THENL=5:S=
0:GOTO110
570 IFSTRIG(0)=0THEN550
580 COLOR15:FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO34:
PRINT:NEXT:GOTO60
590 REM ●●● ｸﾘｱ
600 M=M+1:S=S+TI:BEEP:PLAY"v15L64gedfe":
GOTO90
610 REM ●●● SCREEN,SPRITE & FONT
620 F=0:LOCATE0,0:RESTORE920:COLOR 15,1,
1:KEYOFF:WIDTH30
630 R$="":FORI=0TO3:READA$:R$=R$+A$
640 NEXT:IF A$="" THEN 660
650 FORI=1TO64STEP2:VPOKE14336+F,VAL("&h
"+MID$(R$,I,2)):F=F+1:NEXT:GOTO630
660 F=0:D=0:RESTORE830
670 READA$,C$:VPOKE8210+D,VAL("&H"+C$)
680 D=D+1:IF A$="" THEN 710
690 FORI=1TO16STEP2:VPOKE1160+F,VAL("&h"
+MID$(A$,I,2)):F=F+1:NEXT:F=F+56:GOTO 67
0
700 REM ●●● ﾀｲﾄﾙ
710 PRINT"        ｱｱｱ  GOOD BYE
720 PRINT"        ｱ       MY STARS.
730 PRINT"        ｱｱｱ ｱｱｱ ｱｱｱ ｱ ｱｱｱ
740 PRINT"          ｱ ｱ ｱ ｱ ｱ ｱ ｱ
750 PRINT"        ｱｱｱ ｱｱｱ ｱ ｱ ｱ ｱｱｱ
760 PRINT"          (C)STUDIO FIVER
770 PLAY"v15o5t255L64cdefcdefcdefcdef","
","v13o5t255L64r8cdefcdefcdefcdef"
780 FORI=0TO6:LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L
":NEXT:IFRE=1THEN810
790 RESTORE790:FORI=0TO7:READE(I):NEXT:D
ATA4,4,2,2,2,1,1,1
800 FORI=33*8TO728:F=VPEEK(I):VPOKEI,F O
RF/2:VPOKEI,VPEEK(I)/E(I MOD 8):NEXT
810 LOCATE7,17:PRINT"HIT SPACE KEY!!":RE
=1:ER=0:VPOKE&H2016,&H69:IFSTICK(0)<>0TH
ENER=1:VPOKE&H2016,&H32
820 IFSTRIG(0)=-1THENRETURN ELSE810
830 :
840 REM ●●● FONT & SPRITE DATA ●●●
850 :
860 DATA 3C5AA5DBDBA55A3C,70
870 DATA B5B9B5B9B5B9B5B9,50
880 DATA AA55AA00FF77AADD,80
890 DATA C3ADB5ADC3ADB5AD,30
900 DATA FFDCBAEDBGCEBCEG,69
910 DATA "",F0
920 DATA 000000003F66DBBA
930 DATA BBCB733F0F0E71FF
940 DATA 00000000C0B854AA
950 DATA 55ABD6FC8040FE83
960 DATA FF88D0EAB0D9ACD6
970 DATA AB954A2512090503
980 DATA FF8153874D5BBD6F
990 DATA F5BD5AE458B0A0C0
1000 DATA 3F409FA0A7AFAFAF
1010 DATA AFAFAFA7A09F403F
1020 DATA FC02F905C5A5D5A5
1030 DATA D5A5D5A505F902FC
1040 DATA "","","",""
1050 :
1060 REM ●●● SCREEN DATA
1070 :
1080 DATA 7E,0, 0, 0, 0,5B,0, 0, 0, 0
1090 DATA 03,0, 0,12,14,FE,0,12, 8,12
1100 DATA 55,0,14,12,12,C1,1, 0,12,12
1110 DATA FF,0,16,24,16,6C,1,14,16,16
1120 DATA FF,2, 4, 6,14,82,0,18,12,10
1130 DATA -1,0, 0, 0, 0
1140 DATA 57,1,14, 0; 0,01,1, 0,14,16
1150 DATA 01,1,20,14,16,40,0,16,10,10
1160 DATA AE,1,22,18,12,54,0,14, 0, 0
1170 DATA 00,0,18,16,16,40,0,24,22,16
1180 DATA -1,0, 0, 0, 0
```

変数の意味

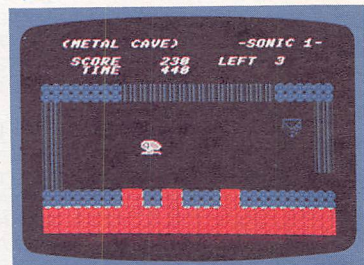
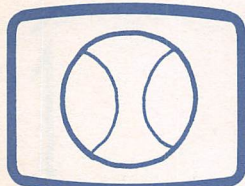
S……スコア
M……ラウンド
L……ソニックの数
ER……面の種類：0＝ノーマル、1＝チャンピオンシップ
M$……穴の位置(16進数)
W……天井の高さ
SK……クラッカーの位置およびその有無：1以上＝X座標、0＝なし
BX、BY……イエローカプセルの座標およびその有無：1以上＝XY座標(スプライト座標用に×8＋8して使用)、0＝なし
I……ループ用
B$……穴の位置指定用(M$に入れられた16進数を2進数化し、ビットが0のところに穴を表示する)
X、Y……ソニックの座標
T……ジャンプ時間
H……Y座標移動方向
HX(n)……ソニックX座標移動増分
R、E……デジタルケーキ座標
TI……タイム
ST……キー入力
F……キャラクタデータの数、アドレス増分、太文字作成用

〈ファンダム・アタック・スペシャル／その3〉また、投稿する時点で流行している市販ゲームの影響が反映される傾向も、若干現れているようだ。さらに、他機種からの単純な移植版も、たくさん送られてくるようになったが、オリジナリティを重視するファンダムでは、冷たくあしらわれています。と、書いたところで私はおなかがすいてしまいました。この続きは次号ファンダム欄外にて。担当はやっぱりエイキチでした。

R$……スプライトパターンデータ作成用
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用、キャラクタパターンデータ読みこみ用
C$……キャラクタカラーデータ読みこみ用
E(n)……文字のイタリック処理用
D……カラー定義用

プログラムの解説

10〜40　REM文
50〜60　初期設定1
70　REM文
80　ユーザー定義関数の定義、PLAY文の初期化
90　穴の位置、天井の高さ、クラッカーの位置、イエローカプセルの座標の読みこみ
100　最終ラウンドが終わっていたら90行へ
110　スプライトの衝突による割りこみの宣言
120〜210　画面作成
210　イエローカプセル表示
220　REM文
230　各種変数の設定
240　REM文
250〜260　スプライト表示
270〜290　画面上に文字表示(スコアなど)
300　REM文
310　クラッカーの処理
320　デジタルケーキ移動処理
330　クリア判定
340　REM文
350〜370　ミスの判定
380　REM文
390〜430　ソニック移動※1
440　REM文
450　イエローカプセルを取ったときの処理
460　480行へ
470　REM文
480〜500　ソニックミス処理
510　REM文
520〜580　ゲームオーバー処理
590　REM文
600　クリア処理
610　REM文
620〜650　スプライト定義
660〜690　キャラクタパターン定義、カラー定義、イタリックパターン定義
700　REM文
710〜820　タイトル画面作成(790行でイタリック処理用配列変数E(n)の設定)
830〜850　REM文
860〜910　キャラクタパターン・データ、カラーデータ
920〜1040　スプライトパターン・データ
1050〜1070　REM文
1080〜1180　面データ

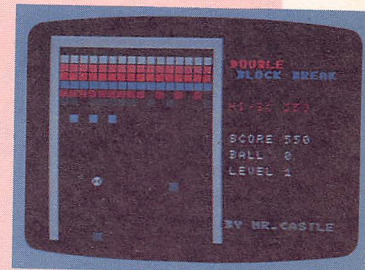
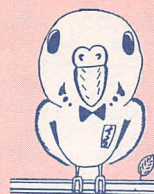
※1　リスト中のOUT170,&H57:IF INP(169)=251〜の部分はESCキーが押されているかどうかの判定用。

SFタッチのグラフィックのなかを進む

ダブル ブロック ブレイク
DOUBLE BLOCK BREAK

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は61ページにあります


```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,0:OPEN"GRP:"AS#1:
SPRITE$(0)=STRING$(8,CHR$(255)):SPRITE$(
1)="<~ス口口ス~<":DEFINTA-Z:HI=10:L=1
20 FORI=0TO1000:IFSTRIG(1)THENZ=1ELSEIFS
TRIG(3)THENZ=2ELSEI$=INKEY$:Z=VAL(I$):IF
I$=""THENNEXT
30 SC=0:BA=3:LE=L:IFZ<1ORZ>2THENZ=1
40 IFPLAY(0)THEN40ELSELINE(8,0)-(152,191
),15,BF:LINE(16,10)-(144,191),1,BF:FORI=
1TO8:LINE(16,10+L*8)-(144,16+L*8),VAL("&
H"+MID$("A9876543",I,1)),BF:PLAY"V15L64o
4CD"
50 IFPLAY(0)THEN50ELSEFORJ=16TO144STEP16
/Z:LINE(J,10+L*8)-(J,16+L*8),1:NEXT:L=L+
1:IF1+L>23THENL=1:NEXTELSENEXT:L=L-8
60 X=72:XX=80:Y=183:YY=135:A=X:B=175:C=4
:D=-4:FORI=0TO2:PSET(160+I,20),1:COLOR8:
PRINT#1,"DOUBLE":PSET(165+I,30),1:COLOR2
:PRINT#1,"BLOCK BREAK":PSET(155+I,170),1
:COLOR14:PRINT#1,"BY MR.CASTLE":NEXT:GOS
UB290:ONSPRITEGOSUB130
70 GOSUB330:A=A+E*4:PUTSPRITE2,(A,B),15,
1:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN80ELSE70
80 IFPOINT(A+4,B+4)<>1ANDPOINT(A+4,B+4)<
>15ANDPOINT(A+4,B+4)<>-1THEN120
90 A=A+C:B=B+D:PUTSPRITE2,(A,B),15,1
100 GOSUB330:IFA<20THENA=16:BEEP:C=-CELS
EIFA>132THENA=136:BEEP:C=-CELSEIFB<14THE
NB=14:BEEP:D=-DELSEIFB>191THENPLAY"V15L1
6o3CRCRCR":BA=BA-1:IFBA<0THEN320ELSE60
110 GOTO 80
120 PLAY"V15L64o5C":D=-D:H=H+1:SC=SC+POI
NT(A+4,B+4)*10-20:PAINT(A+4,B+4),1:IFH=6
4*ZTHEN310ELSE90
130 SPRITEOFF:PLAY"V15L64o4C":IFB>158THE
N140ELSE150
140 F=INT(A+4- X)/4:ON F+3 GOSUB 160,160
,160,200,170:GOTO170
150 F=INT(A+4-XX)/4:ON F+3 GOSUB 180,180
,180,200,190:GOTO190
160 G=INT(B+4- Y)/4:ON G+3 GOSUB 210,210
,210,230,240:GOTO240
170 G=INT(B+4- Y)/4:ON G+3 GOSUB 250,250
,250,270,280:GOTO280
180 G=INT(B+4-YY)/4:ON G+3 GOSUB 210,210
,210,230,240:GOTO240
190 G=INT(B+4-YY)/4:ON G+3 GOSUB 250,250
,250,270,280:GOTO280
200 D=-D:GOTO90
210 D=-4:IFC<0THENC=CELSEC=-4
220 GOTO 90
230 C=-8:D=-4:GOTO 90
240 C=-C:GOTO90
250 D=-4:IFC>0THENC=CELSEC=4
260 GOTO 90
270 C= 8:D=-4:GOTO 90
280 C=-C:GOTO 90
290 LINE(200,50)-(255,130),1,BF:IFSC>HIT
HENHI=SC
300 DRAW"BM160,60":COLOR13:PRINT#1,"HI-S
C";HI:DRAW"BM160,90":COLOR15:PRINT#1,"SC
ORE";SC:DRAW"BM160,105":PRINT#1,"BALL ";
BA:DRAW"BM160,120":PRINT#1,"LEVEL";LE:RE
TURN
310 S=S+300:H=0:PLAY"L16o6CDEFGABo7CDEFG
ABo8CDEFGAB":LE=LE+1:L=L+1:BA=BA+1:PUTSP
RITE2,(0,209):GOTO40
```


▼もうちょっとあります

〈ファンダム欄外について/その1〉ごはんを食べてきたエイキチです。まだ欄外があまっているので、この欄外の今後の活用法についてお知らせしようと思います。アンケートハガキを見ると太古に存在した「プログラムポシェット」というプログラム雑誌の元読者から「MSXファンは冷たい」などとけなされていますが、冷たい雑誌が今流行しているもんで仕方がないのです。別に私が寝冷えにかかったわけではありません。(つづく)

```
320 BA=0:GOSUB290:FORI=0TO2:PSET(45+I,10
0),1:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT:FORI=0TO90
00:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENRUNELSEIFINKEY
$=CHR$(9)ORSTICK(1)=1THENH=0:GOTO30ELSEN
EXT:END
330 SPRITEON:S=STICK(0)+STICK(1):E=(S=7A
NDX>17)-(S=3ANDX<135):X=X+E*4:XX=XX-E*4:
PUTSPRITE0,(X,Y),12,0:PUTSPRITE1,(XX,YY)
,12,0:RETURN
```

変数の意味

HI……ハイスコア
SC……スコア
L……ブロック表示用
BA……ボールの影
LE……レベル
X、Y……下のパドルの座標(スプライト)
XX、YY……上のパドルの座標(スプライト)
A、B……ボールの座標(スプライト)
C、D……ボールの速度
H……ブロックを壊した数
E……パドル用
S、I$……キー入力用
I、J……ループ用
Z……ゲームセレクト用

プログラムの解説

10〜30　初期設定
40〜70　画面作成
80　ブロックがあるか
90〜110　パドルとボール表示
120　ブロック消去
130〜190　ボールの飛ぶ方向の判定
200〜280　ボールの飛ぶ方向の決定
290〜300　スコア表示
310　面クリア
320　ゲームオーバー処理
330　パッドの移動ルーチン

BY Mr.CASTLE

いや〜、まじめになってしまった

はじめまして。本名・小林秀敏、長野県に住んでいるごくふつうの人間です。初投稿で初採用。たいへんありがたく思っています。まさかこのゲーム採用されるなんて思ってもみませんでした。ムーリアを投稿し、ついでに送っただけなんですが……。

↑倍密モードでもっと楽しめる

このゲームはダブルとつくくらいですから2つのバーでボールをはねかえし、ブロックをくずすというモノですが、とにかく上のほうのバーで打ち返すほうがいいでしょう。そうするとうっているうちに自然にコツがつかめると思います。下のほうで打つと上のバーにあたったり、落とす確率が高くなる。面をクリアするとブロックが下へ下へとせめてきます。それじゃみなさんがんばってください。いや〜、ついまじめになってしまった。

フツーのブロックくずしにしてしまう改造法

①いわゆるフツーのブロックくずしにする
330行の
PUTSPRITE1, (XX, YY), 12, 0
を取ってしまえば、上のパドルがなくなり"ダブル"でないふつうのブロックくずしになります。また、同じ330行の
PUTSPRITE0, (X, Y), 12, 0
のほうを取ると上のパドルだけになり、動く方向がカーソルキーと逆になっているちょっとヒネたフツーのブロックくずしになります。
②フツーのダブルブロックくずしにする
このゲームでは上下のパドルがたがいに逆方向に動くわけで、そこがミソなんですが、どうしてもいやな人は、600行の「XX＝80」を「XX＝72」にして、330行の「XX＝XX−E＊4」を「XX＝XX＋E＊4」に変更すればOK。

ビタ!

RAM 8K
プログラムリストと解説
遊び方は62ページにあります

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
              ビタ!
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 OSAMU=RND(-TIME):GOSUB 420:COLOR 4,14
,11:SCREEN 2,3:OPEN"GRP:" AS#1:FOR I=1 T
O 2:KEY I,CHR$(5+I):NEXT:GOSUB 390
30 '◆◆◆◆◆ SCREEN ◆◆◆◆◆
40 LINE(50,176)-(202,191),11,BF:CIRCLE(4
0,95),30,1:PAINT (40,95),1:DRAW"C9BM20,9
5D22F10R20E10U22L40":PAINT(21,96),9
50 CIRCLE (215,95),30,8,3.14,6.28:LINE(1
85,95)-STEP(60,0),8:PAINT(215,100),8:LIN
E(185,95)-STEP(60,0),1:CIRCLE(215,95),30
,1,0,3.14:PAINT(215,90),1
60 FOR I=0 TO 160 STEP 160:CIRCLE(47+I,3
8),34,1,,,.35:NEXT
70 Q=0:W=0:FOR U=0 TO 175 STEP 175:GOSUB
 300:GOSUB 310:NEXT
```

次ページへ続く

〈ファンダム欄外について／その2〉まあ、そういうわけですから、MSXファンの冷た〜い雰囲気は当分変わらないでしょう。なにしろ編集部の暖房は壊れているもんで。あ、つまらなかったですか。でも、このどうでもいいような欄外くらいはちょっと暖かくしたいな、と思いながらごはんをおいしくいただいてまいりました。最近、また太ってしまって、バイクがこわれそうなんですよね。(つづく)

```
80 FOR I=0 TO 160 STEP 160:LINE(22+I,32)
-STEP(53,12),14,BF:NEXT:LINE(10,0)-STEP(
252,8),14,BF:PSET(10,0):COLOR 12:PRINT#1
,"まね  あと";3-A;"かい          にげる  あと";2-B;"かい
"
90 COLOR 15:PSET(30,12),14:PRINT#1,K(0);
"しょう     せいせき      ";K(1);"しょう":COLOR 4
100 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(98+I*32,14
8),8,I:PUT SPRITE I+2,(90+I*32,16),9,I+2
:NEXT
110 '◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆
120 IF S=1 THEN Q=INT(RND(1)*2)*((A=3)+1
):GOTO 140
130 IN$=INPUT$(1):IN=ASC(IN$):IF IN>7 OR
 IN<6 THEN 120 ELSE Q=(IN-6)*((A=3)+1)
140 FOR I=32 TO 80 STEP 16:FOR J=0 TO 1:
PUTSPRITE J+2,(90+J*32,I),9,J+2:NEXT:FOR
 K=0 TO 70:IF (S<>2)*(B<2)*(STICK(0)=3)
THEN W=2
150 NEXT:NEXT:W=W*((S=2)+1)+(S=2)*(B<2)*
(INT(RND(1)*2)*2*((A=3)+1)-(A=3)*2)
160 FOR I=80 TO 112 STEP 2:FOR J=0 TO 1:
PUTSPRITE J+2,(90+J*32,I),9,J+2:NEXT:NEX
T:ON Q+W GOTO 200,210,230
170 '◆◆◆◆◆ KEKKA ◆◆◆◆◆
180 FOR J=0 TO 1:PUTSPRITE J+2,(90+J*32,
134),9,J+2:NEXT:GOSUB 370
190 U=0:GOSUB 300:GOSUB 320:U=175:GOSUB
300:GOSUB 330:T1=3:T2=2:GOSUB 350:A=0:B=
0:GOTO 250
200 A=A+1:U=175:GOSUB 300:GOSUB 320:T1=1
:T2=0:GOSUB 350:GOTO 250
210 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(170+I*32,1
48),8,I:PUTSPRITE I+2,(90+I*32,148),9,I+
2:NEXT:GOSUB 370
220 U=0:GOSUB 300:GOSUB 330:U=175:GOSUB
300:GOSUB 320:T1=2:T2=3:GOSUB 350:A=0:B=
0:GOTO 250
230 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(170+I*32,1
48),8,I:NEXT:A=A+1:B=B+1:U=0:GOSUB 300:G
OSUB 320:T1=0:T2=1:GOSUB 350
240 '◆◆◆◆◆ END ◆◆◆◆◆
250 BEEP:PLAY"TVL8S0M1000004A#405CC04A#A
#GFGGGFG":FOR I=0 TO 7000:NEXT
260 IF T1<>3 AND T2<>3 THEN 70
270 K(0)=K(0)-(T1=3):K(1)=K(1)-(T2=3):IF
 K(0)=3 THEN K$="んな" ELSE IF K(1)=3 THEN
 K$="とこ" ELSE CLS:PUTSPRITE 0,(0,208):GO
TO 40
280 SCREEN1:LOCATE 0,11:PRINTSTRING$(29,
"◆");"      ";K(0);"たい";K(1);"で お";K$;"のこ
の かち      ";STRING$(29,"◆"):PLAY"05L16CDE
DEF06C1":END
290 '◆◆◆◆◆ FACE ◆◆◆◆◆
300 LINE(20+U,96)-STEP(40,10),8-(U=0),BF
:RETURN
310 FOR J=0 TO 18 STEP 18:FOR K=0 TO 2:L
INE(30+J+K+U,97)-STEP(0,8),1:NEXT:NEXT:R
ETURN
320 FOR J=0 TO 18 STEP 18:FOR K=0 TO 2:C
IRCLE(32+J+U,103+K),6,1,0,3.14:NEXT:NEXT
:RETURN
330 FOR K=0 TO 1:LINE(25+U,96+K)-STEP(30
,7),1:LINE(25+U,103+K)-STEP(30,-7),1:NEX
T:RETURN
340 '◆◆◆◆◆ MESSAGE ◆◆◆◆◆
350 PSET(25,34),14:PRINT#1,T$(T1):PSET(1
85,34),14:PRINT#1,T$(T2);RETURN
360 '◆◆◆◆◆ SOUND ◆◆◆◆◆
370 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,30:SOUN
D 9,30:SOUND 10,30:SOUND 11,0:SOUND 12,1
0:SOUND 13,1:RETURN
380 '◆◆◆◆◆ READ DATA ◆◆◆◆◆
390 RESTORE 470:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR
 J=0 TO 31:VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+M
ID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
400 FOR I=0 TO 3:READ T$(I):NEXT:RETURN
410 '◆◆◆◆◆ OPENING ◆◆◆◆◆
420 SCREEN1,,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR 15,4
,7:DEFINT A-Z:S=0:P=0
430 PRINT"                  ピタ!              "
:INPUT"なんにん で やりますか (1/2)";P:IF P=2 THE
N RETURN
440 S=INT(RND(1)*2)+1:IF S=2 THEN S$="たた
くほう(おんなのこ)" ELSE S$="にげるほう(おとこのこ)"
450 PRINT:PRINT"あなた は ";S$;" です":FOR I=
0 TO 4000:NEXT:RETURN
460 '◆◆◆◆◆ DATA ◆◆◆◆◆
470 DATA 0000000000000000000011F1F1F000
000000000000000000031FFEFEFEE00000,000000
00000000FFFFFF0FFFFFFF00000000103070F1F7F
FFFFFEFCF8F0E00000
480 DATA 0080C0E0F0F8FEFFFF7F3F1F0F07000
000000000000000FFFFEFFFFFFFF0000,000000
000000000C0780FE0FEFE00000000000000000000
00000080F8F8F80000
490 DATA フフフ・・・,よまれたか!,いったぁー!,かったかった
```

変数の意味

K(n)……勝ち数
A……たたくまねの回数
Q……たたくかどうかの判断用：
0＝たたく、1＝まね
W……逃げるかどうかの判断用：0＝そのまま、2＝逃げる
U……表情のかき換え判断用：
0＝女の子、175＝男の子
T1……女の子のセリフ
T2……男の子のセリフ
T$……セリフ
P……プレイヤー数判断用：
2＝2人用、それ以外＝1人用
S……1プレイヤーの役判断用：1＝逃げる役(男の子)、2＝たたく役(女の子)
IN$、IN……キー入力用
S$……メッセージ表示用
I、J……ループ用

打つか打たないかのかけひきがおもしろい

プログラムの解説

10　REM文
20　初期設定
30　REM文

BY 山下修

快く目覚めた春休みの朝

うれしいなあ。ぼくのプログラムが載るなんて。フフフ、笑いが止まらない。春休みの朝、ぼくがふとんにくるまっていると、母が徳間書店からの速達の封筒が届いたとぼくの部屋に入ってきた。これほど快く目覚めたことはなかったですね。目覚まし時計よりもきく。さて、このゲームは、ぼくが中学1年のときはやっていたのをパソコンゲームにしました。緊張感に欠けるかもしれませんが、手を真っ赤にすることはない(痛いんだ、これが)。

〈ファンダム欄外について／その3〉そういうわけで、投稿状況と採用状況のご報告をしたあまりは私たちファンダム班とあなた方読者とのぶっちゃけた交流の場にしたいな、と思いつつ、食後のコーヒーをいただいております。んー、これからは砂糖を入れないようにしようかなあ。例の"ゆみちゃんトマト"の回文、うにうに会話(意味のない冗談話)などを投稿してくれてもいいし、激しいあなたは強烈な主張をこめてくれてもいい。(つづく)

40〜100　画面をかく
110　REM文
120〜130　たたくかどうかを決める
140〜150　手が降りてきて、逃げるかどうかを決める
160　さらに手が降りてきて、勝負結果処理へ行く
170　REM文
180〜190　逃げないでたたかれたときの処理
200　逃げないでたたくまねをしたときの処理
210〜220　逃げてたたいたときの処理
230　逃げてたたくまねをしたときの処理
240　REM文
250〜280　ゲームオーバー処理
290　REM文
300〜330　男の子と女の子の表情をかき換える
340　REM文
350　セリフの表示
360　REM文
370　たたいたときの音
380　REM文
390〜400　データ読みこみ
410　REM文
420〜450　対戦形式を決める
460　REM文
470〜480　スプライトパターンデータ
490　セリフのデータ

無

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は62ページにあります

```
1 COLOR 15,1,1: SCREEN2,3,0:KEYOFF:OPEN"
GRP:"AS#1:LINE(0,92)-(256,92),4:FORU=0TO
100:XX=INT(RND(1)*255):YY=INT(RND(1)*90)
:PSET(XX,YY),10:NEXTU:H=100:Z=0:X=110:S=
10:DEFUSR=&H90:GOSUB10
2 H=(INT(RND(1)*3-1))*10
3 FORG=1TO20:Z=Z+.1:PUTSPRITE0,(X,150),4
,M:I=I+H:LINE(130+I,93)-(170,191),4:K=I-
H:LINE(130+K,93)-(170,191),1:LINE(120+I,
93)-(80,191),4:LINE(120+K,93)-(80,191),1
:IFG=10THENH=H*-1
4 SOUND1,250:SOUND3,10:SOUND7,20:SOUND8,
15:SOUND9,15
5 S=STICK(0):M=-(S=7)*2-(S=3):X=X-3*H/5+
4*((S=7)-(S=3))
6 IFX>=83ANDX<=137THENNEXT:GOTO2
7 A=USR(0):SCREEN0:WIDTH40:LOCATE14,9:PR
INT"SCORE"Z"km":LOCATE15,12:PRINT"GAME O
VER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 FORJ=0TO2:C$="":D$="":FORL=1TO16:READ
A$,B$:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+A$)):D$=D$+CHR
$(VAL("&h"+B$)):NEXT:SPRITE$(J)=C$+D$:NE
XT:RETURN
11 DATA 01,80,03,C0,07,E0,1F,F8,1F,F8,3F
,FC,3F,FC,7C,3E,3D,BC,1D,B8,1B,D8,3F,FC,
07,F0,07,E0,03,C0,03,C0
12 DATA 00,60,00,F0,00,F4,01,F8,01,FC,03
,FE,7F,FE,7F,FC,3E,FC,3D,78,1F,BC,7F,7C,
1F,FE,3F,FF,7D,7F,79,0F
13 DATA 06,00,0F,00,2F,00,1F,80,3F,80,7F
,C0,7F,FE,3F,FE,3F,7C,1E,BC,3D,F8,3E,FE,
7F,F8,FF,FC,FD,7E,E1,3E
```

▲これだけです

BY MATSU・SOFT

ペプシコーラの看板までない

はじめまして、私は15歳です。このプログラムは、1日で作ったもので、しかもパソコン歴が15日というときに作ったものですから、むずかしいところはないと思います。ハングオンに似ているといわれましたが、私は実物を見たことがないので違います。最初、車にしようと思ったのですが、車が夜中走っててもなんとも思わないけれどバイクだとそこに男のドラマがある(なんてね)。ハングオンのときのスプライトは苦労しました。私ははっきりいってバイクなんか全然知らないので自分で部屋で実際にやってみたり、絵にかいてみたりして作りました。タイトルがなぜ『無』なのかというと(いわなくてもわかると思うが)なにも〝無い〟のです。敵もない、障害物もない、それにいつも横にあると思われていた木や、鉄柱や、ペプシコーラの看板(あるわけない)までないのですから。そのかわり、プログラムも無限に発展させることができます。ゴールを作ったり、夜→夜明け→昼と変化させたり、コースデータを作ったり、敵を作ったり……。みんな私がやろうとしたことですが。

あまちゃんバイクレース改造法

なかなかエンガチョなゲームですが、もう少しかんたんにしてやってみるのも退屈しのぎになります。

6行目の

IFX>83ANDX<=137THEN……

を

IFX>=75ANDX<=145THEN……

とでもしてみましょう。

左右の判定があまくなり、路肩に出てしまってもゲームオーバーになりません。これで20kmは確実に走れるようになるでしょう。

変数の意味

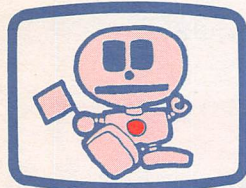
XX、YY……星の座標
Z……スコア
X……自分の座標(スプライト)
M……自分のスプライト番号
S……キー入力用
I……コース表示用
H……コースの幅の増分
A……USR関数用のダミー
A$、B$……スプライトデータ読みこみ用
C$、D$……スプライトパターン定義用
J、K……ループ用

〈ファンダム欄外について／その4〉これは単なる予想および希望的観測ですが、毎月10本くらいは読者用に使えるのではないかと思います。そのノリがブンブンと突き上げていけば、上の世界にあがれるかもしれませんが、まあ、載せたいプログラムや説明したいことがいっぱいあるので、よほどのことがないかぎり無理でしょう。ラジオの深夜放送のように「誰も読んでくれなくてもいいや」というような暗いノリで楽しくやりたい。(つづく)

プログラムの解説

1 初期設定
2 コース決定
3 コース表示
4 サウンド処理
5 キー入力
6 ゲームオーバー判定
7 ゲームオーバーとリプレイ
10 データ読みこみ用サブ
11～13 バイクのスプライトパターンデータ：

スプライト0＝直進するときのパターン
スプライト1＝右に曲がるときのパターン
スプライト2＝左に曲がるときのパターン

⬆夜走るバイクに男のロマンが

こわ～い横断歩道

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は63ページにあります

```
10 '●●● しょき&SPRITEせってい ●●●
20 SCREEN2,2:COLOR15,0,0:CLS:OPEN"GRP:"A
S#1:DEFINTA-Y:D=0:ONSPRITEGOSUB310
30 FORI=&H3800TO&H389F:READS$:VPOKEI,VAL
("&H"+S$):NEXTI:GOSUB360
40 '●●● ようび゛&くるまのはやさ ●●●
50 D=D+1:LINE(30,16)-(70,24),12,BF:DRAW"
BM30,16":PRINT#1,CHR$(1);CHR$(&H40+D);+"
ようび゛"
60 I=RND(-TIME):FORI=1TO6
70 J=INT(RND(1)*6)+1:IFA(J)<>0THEN70ELSE
SP(I)=J+D+2:A(J)=1:NEXTI
80 '●●● START ●●●
90 PUTSPRITE0,(100,10),7,0:PUTSPRITE1,(1
40,10),9,0:PUTSPRITE2,(120,10),11,0
100 X1=0:X2=0:X3=0:X4=0:X5=0:X6=0:R=3:Z=
247:GOSUB 410
110 DRAW"BM162,24":PRINT#1,"スペ゜ースを おす!!"
:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN110
120 LINE(160,4)-(248,32),12,BF:Y=10:OT=1
00:R=R-1:C=7+R*2:SPRITEON
130 '●●● MAIN LOOP ●●●
140 ST=STICK(0)+STICK(1):Y=Y+(ST=1)*4-(S
T=5)*6:IFY<=0THENY=0ELSEIFY>165THEN230
150 IFPT=1THENPT=0ELSEPT=1
160 PUTSPRITER,(120,Y),C,PT
170 IFST=1THENOT=OT-1ELSEIFST=5THENOT=OT
+1
180 SOUND7,54:SOUND6,10:SOUND8,15:SOUND0
,OT:SOUND1,0
190 X1=X1+SP(1):X2=X2+SP(2):X3=X3+SP(3):
X4=X4-SP(4):X5=X5-SP(5):X6=X6-SP(6)
200 PUTSPRITE3,(X1,40),5,3:PUTSPRITE4,(X
2,60),3,3:PUTSPRITE5,(X3,80),13,3
210 PUTSPRITE6,(X4,100),6,2:PUTSPRITE7,(
X5,120),15,2:PUTSPRITE8,(X6,140),10,2
220 LINE(Z,186)-(Z,189),0:Z=Z-.8:IFZ<49T
HEN310ELSE140
230 '●●● せいこう ●●●
240 DRAW"BM170,6":PRINT#1,"せいこう !!":FORI
=0TO1000:NEXT
250 IFR<>0THENPUTSPRITER,(120+R*20,165),
,1:GOTO120 '(つぎ゛スタート)
260 SPRITEOFF:SOUND7,56:PLAY"T120V15o4L4
","T120V13L4"
270 PLAY"EC8E8GCFED2GEDFE2C2","o4Co3Go4E
o3Go4Co3Go4Co3Go4Co3GDGo4Co3GC2"
280 FORI=1TO8:FORJ=0TO9:T=T+((J>4)*2+1)*
D*2:IFPT=1THENPT=0ELSEPT=1
290 FORK=0TO2:PUTSPRITEK,(120+K*20,165-T
),,PT:NEXTK:FORL=0TO10:NEXTL,J:FORM=0TO2
00:NEXT M,I:IFD<6THENERASEA:GOTO40
300 DRAW"BM162,24":PRINT#1,"♥ かいきんしょう ♥"
:GOTO300 '(おしまい)
310 '●●● BOMB! ●●●
320 SPRITEOFF:SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8
,16:SOUND11,239:SOUND12,90:SOUND13,9
330 PUTSPRITER,(120,Y),,4:FORI=0TO5:COLO
R15,9,15:FORJ=1TO100:NEXTJ:COLOR15,0,0:F
ORJ=1TO100:NEXTJ,I
340 DRAW"BM170,6":PRINT#1,"ざ゛んねんで゛した":SO
UND7,56:FORI=0TO3:PLAY"V13L4N51N0N47N0":
NEXTI
350 IFPLAY(0)THEN350ELSE80 '(やりなおし)
360 '●●● か゛めん ●●●
370 LINE(0,0)-(255,36),12,BF:LINE(0,162)
-(255,191),12,BF:FORI=0TO11:LINE(115,42+
I*10)-(140,42+I*10+5),14,BF:NEXTI
380 FORI=1TO256STEP8:PSET(I,99):NEXTI:LI
NE(158,2)-(250,34),15,B
390 PUTSPRITE4,(50,60),9,3:PUTSPRITE7,(2
00,120),10,2
400 DRAW"BM186,4":PRINT#1,"こわーい":DRAW"BM
170,14":PRINT#1,"おうた゛んほと゛う":DRAW"BM10,18
4":PRINT#1,"し゛かん"
410 LINE(49,186)-(247,189),5,BF:LINE(47,
184)-(247,184),14:LINE(47,191)-(247,191)
,14
420 FORI=47TO253STEP8:PSET(I,185),14:PSE
T(I,190),14:NEXTI:RETURN
430 '●●● SPRITE DATA ●●●
440 DATA 03,06,0E,0E,EF,EF,EC,E7,23,21,3
F,30,03,07,07,03,F8,4C,4E,4E,BE,FE,06,FC
,FA,B3,FF,F8,78,B0,B8,38
450 DATA 03,06,EE,EE,EF,EF,2E,26,33,39,0
F,03,03,01,03,03,F8,4C,EE,4E,BE,FE,0E,0C
,F8,B3,FF,E2,D8,BC,BC,98
460 DATA 07,0C,08,1B,13,10,78,FF,FF,FF,8
3,B9,ED,45,6C,38,C0,60,70,58,4C,46,4F,FF
,FF,FF,C1,9C,B6,A2,36,1C
470 DATA 03,06,0E,1A,32,62,F2,FF,FF,FF,8
3,39,6D,45,6C,38,E0,30,10,D8,C8,08,1E,FF
,FF,FF,C1,9D,B7,C2,36,1C
480 DATA 00,FF,FF,CF,0F,7F,E6,4F,1B,38,3
B,3E,3B,31,1B,0F,00,FE,FE,E6,E0,F8,CE,E6
,B2,3A,BB,FB,BB,1B,B0,E0
490 '  <<< こわーい おうた゛んほと゛う by NU- >>>
```

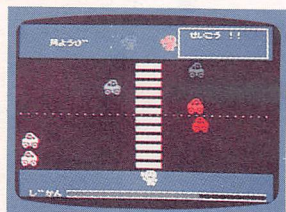
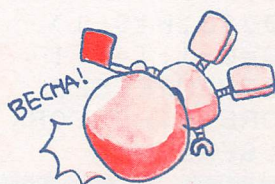
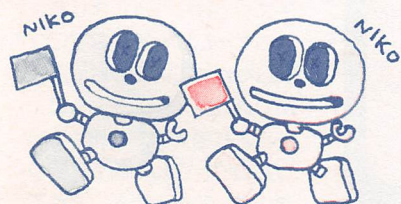
変数の意味

Y……ロボットの座標
C……ロボットの色
T……ロボットのジャンプの高さ
OT……ロボットの横断音
PT……ロボットのスプライト切り換え用
Z……残り時間
D……曜日
X1～X6……車の座標
SP(n)……車のスピード
A(n)……車のスピード決定

プログラムの解説

10 REM文
20 初期設定
30 スプライト定義、画面作成

〈ファンダム欄外についてその5〉あなたの素敵なハガキの送り先はもちろん、Q＆Aボックスと同じ住所、係名は今ひそかに流行っている『ぼのぼの』係にしようかな。あ、おもしろくなかったですか。んじゃ、『ぴろぴろ』係、いやいや、『いぢめる？』係にしよう。いじめないよお～。このへんで笑えなかった人、ちゃんと竹書房から出ているコミック『ぼのぼの』を読んでくださいね。時代に乗り遅れますよ。では、82ページからさようなら。

40　REM文
50　曜日の表示
60〜70　各車のスピードを決定
80　REM文
90　ロボット(3人)表示
100　各車の座標、ロボットの数、タイマーの初期化
110〜120　スペースキーでゲームのスタート
130　REM文
140〜160　ロボットの移動とスプライトの切り換え表示
170〜180　ロボットの横断音発生
190〜210　車の移動表示
220　タイマーを減らす、タイムアップ判定
230　REM文

⇧横断歩道を渡るロボット小学生

240〜250　成功の表示、3人目でなければ120行へ
260〜270　成功時の音楽
280〜290　3人のジャンプ、土曜でなければ次の曜日へ
300　ゲーム終了メッセージの表示
310　REM文
320〜330　衝突音と画面フラッシュ処理
340　メッセージ表示と救急車の音
350　リプレイ処理
360　REM文
370〜380　画面表示
390　車表示
400　メッセージ表示
410〜420　タイマー表示
430　REM文
440〜450　ロボットのデータ(2パターン)
460〜470　車のデータ：左向き、右向き(この順に入っている)
480　ロボット衝突のデータ
490　REM文

職場に進出するMSX·FAN

はじめまして、NU〜さんです。うれしいですネー。投稿者の顔ぶれを見ますと、みなさん若い方ばかりで私のようなオジサンゲームなど採用されないだろうと思っていたので、当人がびっくりしています。昨年春、40の手習いにとMSXを買いました。それまで、パソコンをさわったこともないし、もちろん「ゲーセン」とやらも行ったこともありませんでした。パソコンがこんなにおもしろいものとは知らなかったのです。BASICは『ポシェット』のショートプログラムなどを人指し指打ちしながら勉強しました。みなさんかなり高度なことをやっているのでたいへん苦労しました。今になって、もっと算数を勉強しておけばよかったと後悔しています。さて、『こわ〜い横断歩道』ですが、自作のゲームとしては2作目です。1作目は、2歳の息子に作ってやったシューティングゲームでした。ふつうのゲームでは、すぐゲームオーバーになってしまって、かわいそうだったので、自作する必要があったのです。これらの自作ゲームを職場のパソコン仲間に見せたところ意外に好評で、今回の投稿になりました。これがMSXファンに載ったら、仲間に見せびらかしてやるぞー。ところでこのゲーム、衝突も時間切れも終わり方が同じなので、時間切れのときは始業チャイムが鳴るように改造してみては……。そうすれば、ロボくんたちへの愛着もいっそう深まり、ゲームを楽しみやすくなるのでは……と思います。

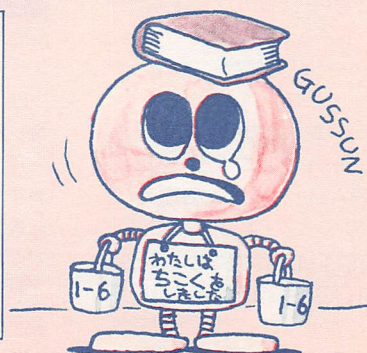
ちこくするとチャイムの鳴るおまけの改造法

作者のNU〜さんは某電信電話会社に勤めるかなりのおじさんですが、おじさんらしくしっかりと改造法のヒントをくださったので、おっしゃるとおりにやってみました。

まず、220行の……IFZ<49THEN310……の「310」を「510」に変更して、下のリストを加えてください。

時間がなくなると「ちこくです」とメッセージが出て始業チャイムが鳴ります。

```
500 '●●● TIME OVER ●●●  --- かいぞう ---
510 SPRITEOFF:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,
0:SOUND6,15:SOUND7,56
520 PLAY"S9M28000o5L2BN0GN0AN0L1DR2L2DN0
AN0BN0L1G","S9M28000o5L2BN0GN0AN0L1DR2L2
DN0AN0BN0L1G","S9M28000o4L2BN0GN0AN0L1DR
2L2DN0AN0BN0L1G"
530 IFPLAY(0)THEN 530
540 DRAW"BM170,6":PRINT#1,"ざんねんでした":DR
AW"BM179,15":PRINT#1,"ちこくです":GOTO 80
```

チェンジ　コース

CHANGE COURSE

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は63ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR4,1,1:
DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="8DはヨはӀ8":SPRITE$(1
)="ら♥♥♥♥♥♥ま":FORI=1TO32:VPOKE319+I,ASC(M
ID$("をこシををを~ん~♣OスO♣~んををを シこを~ん~をかスかを~ん",I
,1))+2:NEXT:VPOKE8197,239:VPOKE8203,206
2 BEEP:FORI=5TO16:LOCATE,I:PRINTSTRING$(
12,40):NEXT:X=RND(1)*12:Y=RND(1)*7+6:A=6
:B=16:M=0:N=B:E=6154:F=32:Q=RND(1)*8+3:F
ORI=1TOQ:V=RND(1)*12:W=RND(1)*10+6:I=I+(
VPEEK(E+V+W*F)=92):VPOKEE+V+W*F,92:NEXT
3 S=STICK(0):C=(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<11):
D=(S=1ANDY>5)-(S=5ANDY<16):G=VPEEK(E+A+B
*F):K=KMOD3+1:IFVPEEK(E+X+Y*F)<44THENVPO
KEE+X+Y*F,40-(C<0)*3-(D=1)*2-(C=1)
4 PLAY"o6G32":X=X+C:Y=Y+D:GOSUB7:C=SGN(M
-X)*(RND(1)>.9):D=SGN(N-Y)*(RND(1)>.7):I
FVPEEK(E+M+C+(N+D)*F)<44THENM=M+C:N=N+D
5 PUTSPRITE0,((M+10)*8,N*8-1),6:GOSUB7:R
=-(K=1):A=A+((G=43)-(G=41))*R:B=B+((G=40
)-(G=42))*R:PUTSPRITE1,((A+10)*8,B*8-1),
3:IFG=92THENVPOKEE+A+B*F,40:Q=Q-1:T=T+1
6 PRINTCHR$(11)"SCORE"T:IFQ=0THEN2ELSE3
7 IF(A=MANDB=N)OR(M=XANDN=Y)ORB<5THENFOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSERETURN
```

BY 平林洋介

でも今は全部直っています

2度目です。日曜日の午前中に採用通知が届きました。ぼくは、まとめて8本プログラムを送ったのでどれかひとつ採用されるだろうと思っていたけれど、採用通知がきたときはやっぱり感激しました。このゲームはいろんなプログラムを作っているときに浮かんできたアイデアをもとに、あれこれ考えながら作っていったので、こんなふうになりました。でも、まあ、よくできたと思います。ところで、ぼくのパソコンは買ったときにCMTケーブルが入っていなくて、店の人に持ってきてもらいました。ぶっこわれて、無料で修理してもらったこともありました。そういえば、DR-2(データレコーダ)もスピードが突然変わってしまったこともあるし、落として動かなくなってしまったこともありました。でも、今は全部直っています。

変数の意味

X、Y……自分の座標(テキスト)
A、B……枠の座標(スプライト)
M、N……毒ボールの座標用⇨実際にはそれぞれ×8して使用(スプライト)
C、D……自分のXY座標増分
K、R……枠の移動用
Q……"¥"の個数
T……スコア
S……キー入力用
E……キャラクタサーチ用。VRAM・パターン名称テーブルのベースアドレス(ただし、WIDTHが12のため本来の&H1800に10を加えている)
V、W……ゲーム画面作成時に「¥」を表示するXY座標
F……VRAMアドレス計算用
G……VRAM・パターン名称テーブル上のキャラクタ判定用
I……ループ用

プログラムの解説

1 初期設定

1 SCREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR4,1,1:
DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="8DはヨはӀ8":SPRITE$(1
)="ら♥♥♥♥♥♥ま":FORI=1TO32:VPOKE319+I,ASC(M
ID$("をこシををを~ん~♣OスO♣~んををを シこを~ん~をかスかを~ん",I
,1))+2:NEXT:VPOKE8197,239:VPOKE8203,206

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→8×8ドット、キークリック音→停止／画面に表示する桁数→12桁／ファンクション表示を消す／画面の前景色→暗い青、背景色と周辺色→黒／原則として変数を整数型に設定／スプライト0←毒ボールのパターン／スプライト1←枠のパターン／①ループ開始(I=1～32)／キャラクタコード&H28～&H2Bにそれぞれ上下左右の矢印パターンを定義
①ループ閉じ
&H28～&H2Fの前景色→灰色、背景色→白※1／&H58～&H5Fの前景色→暗い緑、背景色→灰色※2

2 画面作成

2 BEEP:FORI=5TO16:LOCATE,I:PRINTSTRING$(
12,40):NEXT:X=RND(1)*12:Y=RND(1)*7+6:A=6
:B=16:M=0:N=B:E=6154:F=32:Q=RND(1)*8+3:F
ORI=1TOQ:V=RND(1)*12:W=RND(1)*10+6:I=I+(
VPEEK(E+V+W*F)=92):VPOKEE+V+W*F,92:NEXT

ビープ音を鳴らす／
②ループ開始(I=5～16)／
カーソル位置→(0、I)／上向きの矢印を12個ずつ表示／
②ループ閉じ
自分のX座標X←乱数×12／自分のY座標Y←乱数×7+6／枠のX座標A←6／枠のY座標B←16／毒ボールのX座標M←0／毒ボールのY座標N←[B]／アドレス計算用変数E←6154※3／アドレス計算用変数F←32※4／「¥」の個数Q←乱数×8+3／
③ループ開始(I=1～[Q])／
「¥」のX座標V←乱数×12／

「¥」のY座標W←乱数×10+6／座標(V，W)上に「¥」があればその回の「¥」の書きこみを無効にする(ループ制御変数Iを1つまえにもどす)／座標(V，W)に「¥」を表示／

③ループ閉じ

3 自分の移動

```
3 S=STICK(0):C=(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<11):
D=(S=1ANDY>5)-(S=5ANDY<16):G=VPEEK(E+A+B
*F):K=KMOD3+1:IFVPEEK(E+X+Y*F)<44THENVPO
KEE+X+Y*F,40-(C<0)*3-(D=1)*2-(C=1)
```

変数S←カーソルキー入力／C←自分のX方向増分※5／D←Y方向の移動量※6／G←枠の位置にあるキャラクタのコード／K←Kを3で割ったあまりの数値に1を加えた値※7／

◇自分のいる位置に矢印があるかの判定【条件：自分のいる位置のキャラクタのキャラクタコードが44(「，」)以下である】⇨

「then：自分の移動方向に応じた向きの矢印を表示する」

4 毒ボールの移動

```
4 PLAY"O6G32":X=X+C:Y=Y+D:GOSUB7:C=SGN(M
-X)*(RND(1)>.9):D=SGN(N-Y)*(RND(1)>.7):I
FVPEEK(E+M+C+(N+D)*F)<44THENM=M+C:N=N+D
```

効果音を鳴らす／自分のX座標Xに移動量Cを加える／Y座標Yに移動量Dを加える／7行のサブルーチン呼び出し(ゲームオーバーチェック)／(乱数が0.9より大きい場合)毒ボールのX座標増分C←−1(毒ボールのX座標Mが自分のX座標Xより大きいとき)、1(同じく小さいとき)、0(同じく等しいとき)／(乱数が0.7より大きい場合)毒ボールのY座標増分D←−1(毒ボールのY座標Nが自分のY座標Yより大きいとき)、1(同じく小さいとき)、0(同じく等しいとき)／

◇毒ボールの動く位置に矢印があるかどうか判定【条件：毒ボールの進む位置にあるキャラクタのキャラクタコードが44以下である】⇨

「then：毒ボールのX座標Mに増分Cを加える／Y座標Nに増分Dを加える」

5 毒ボールと枠の表示と移動

```
5 PUTSPRITE0,((M+10)*8,N*8-1),6:GOSUB7:R
=-(K=1):A=A+((G=43)-(G=41))*R:B=B+((G=40
)-(G=42))*R:PUTSPRITE1,((A+10)*8,B*8-1),
3:IFG=92THENVPOKEE+A+B*F,40:Q=Q-1:T=T+1
```

毒ボールを暗い赤で表示／7行のサブルーチン呼び出し(ゲームオーバーチェック)／枠の移動用変数R←1(Kが1のとき)、0(それ以外のとき)／枠のX座標Aに(枠の位置のキャラクタコードGが43のとき)−[R]を加え、(同じく41のとき)[R]を加える／枠のY座標Bに(枠の位置のキャラクタコードGが40のとき)−[R]を加え、(同じく42のとき)[R]を加える／枠を明るい緑で表示／

◇スコア判定【条件：枠のVRAM上アドレスが92である】⇨

「then：枠の位置に上向きの矢印を表示／「¥」の個数Qを1減らす／スコアTを1増やす」／

6 スコア表示

```
6 PRINTCHR$(11)"SCORE"T:IFQ=0THEN2ELSE3
```

スコアTを表示※8／

◇クリア判定【条件：「¥」の個数Qが0である】⇨

「then：2行へ跳ぶ」

「else：3行へ跳ぶ」

7 ゲームオーバーチェック、リプレイ処理

```
7 IF(A=MANDB=N)OR(M=XANDN=Y)ORB<5THENFOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSERETURN
```

⬆矢印の向きに進んでいく枠を誘導して「¥」を取る

◇ゲームオーバー判定【条件：枠が毒ボールとぶつかった、または、自分が毒ボールとぶつかった、または、枠が面の外に出た】⇨

「then：

④ループ開始(I＝0〜1)／

I←スペースキー入力／

④ループ閉じ／

RUN」

「else：リターン」

※1　ここではキャラクタコード&H28の「(」、&H29の「)」、&H2Aの「+」、&H2Bの「*」の色を変えるため。それぞれのキャラクタは実際には矢印の上下左右のパターンで表示される。

※2　ここではキャラクタコード&H5Cの「¥」の色を変えるため。

※3　ここでの6154という数値は画面上の座標(0，0)のVRAM上のアドレスのこと。

※4　ここでの32という数値は画面上の座標の数値をVRAM上のアドレスの数値に変換するためのもので、Y座標の値にかけるのに使っている。

※5　自分のX座標Xが0より大きく、カーソルキーの左が押されていたら−1、Xが11より小さく、カーソルキーの右が押されていたら1を変数Cに入れる。

※6　自分のY座標Yが5より大きく、カーソルキーの上が押されていたら−1、Yが16より小さく、カーソルキーの下が押されていたら1を変数Cに入れる。

※7　この部分を実行するたびにKの値が0→1→2→0→1→2……と変化していく。

※8　PRINTCHR$(11)は、LOCATE0，0と同じ働きをする。
これはコントロールコードを活用した例。

ショートホール

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は64ページにあります

```
1 COLOR15,12,4:SCREEN2,0:R=RND(-TIME)*5-
2:Q=RND(1)*121-60:FORI=1TO32:VPOKEI+1433
5,VAL("&H"+MID$(" 3C7EFFFFFFFF7E3C181C1F
1C18000000000000001038100000001838F838180000
00",I*2,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:DEFFNX=(
W-Q-10*R+D)MOD256:C$="!{Sq]lbiegfg":C=1
2 E=127:A$="S4M800C":B$="S8M70006C16D":L
INE(0,0)-(255,50),4,BF:CIRCLE(E+Q,55),40
,3,,,.1:PAINT(E+Q,55),3:LINE(E+Q,55)-(E+
Q,40):PUTSPRITE1,(123+Q,35),8,2+SGN(R)
3 CIRCLE(E+W,190),30,15,,,.2:V=VAL(INKEY
$):IFV=0THEN3ELSEZ=V-5:H=H+1:U=S:PLAYA$
4 SOUND7,183:FORY=0TO200STEP8:W=W+Z:PUTS
PRITE0,(124+W,180-Y),15,0:NEXT:FORX=0TO1
0:A=ASC(MID$(C$,X+1,1))-33:B=ASC(MID$(C$
,X+2,1))-33:FORY=ATOBSTEPC:PUTSPRITE0,(1
24+W-X*R,Y-20),15,2:NEXT:C=-C/1.2:NEXT
5 S=S+1:IFFNX<3ANDFNX>-3THENPUTSPRITE0,(
0,0):SOUND7,190:PLAYB$:S=S-2:PRINT#1,H;"
- ";"SCORE";S-U;"TOTAL";S:FORT=0TO5000:N
EXT:CLOSE#1:IFH=9THENENDELSED=0:GOTO1
6 V=VAL(INKEY$):IFV=0ORV=5THEN6ELSEZ=V-5
:FORX=DTOD+Z*5STEPSGN(Z)*.5:PUTSPRITE0,(
124+W-10*R+X,49),15,2:NEXT:D=X:GOTO5
```

上から6行目右から12番目の文字は小文字のエルです

By しんたろうの父

私の息子のしんたろうです

はじめまして、しんたろうの父です。ちなみにしんたろう(晋太郎)というのは5か月になる私めの長男くんです。さてプログラム作りの話ですが、私自身パソコンを始めてまだ日が浅いので、ここ当分はテクニックではなく、アイデア、またはキャラクタ作りに重点をおいて作っていきたいと思っています。"はばとび"も"ショートホール"もそういう点では自分でも満足できる作品だと思っています。妻も子もいる身ですが、中・高校生諸君に負けないよう、これからもがんばりますのでヨロシク!

変数の意味

R……風の向きと力
Q……グリーンのY座標
L、Y……ループ用
FNX……カップイン判定用のユーザー定義関数
W……ボールのX座標用
S、U……トータルスコア
A、B、C……ボールのバウンド用座標
H……ホール数
A$、B$……効果音用データ
C$……ボールのバウンド用データ
E……ホール画面作成用
V、Z……キー入力用
T……ウェイト(時間待ち)ループ用
D……カップイン判定用

プログラムの解説

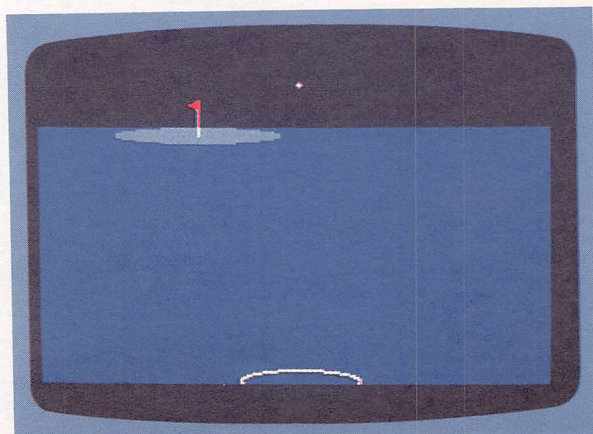
1 初期設定1
●画面モードの初期設定●乱数を初期化して風の向きと力を決める●スプライトパターン定義●ボールの動き方の設定

2 初期設定2
●背景をかく●風の向きに応じて旗を表示する

3 キー入力待ち
●ティーグラウンドをかく●キー入力待ちにする

4 ボールの移動
●ボールの表示●ボールの移動とバウンド処理

5 カップインの判定・スコアの表示
●カープインならボールを画面から消す●スコアを表示●9ホールまで行ったらゲームオーバー

6 パット処理
●キー入力待ち●ボール表示●5行へもどる

迫力のティーショットが楽しめる。あとはパットだけなんだけどね

By しんたろうの父

はばとび

RAM 8K
プログラムリストと解説

遊び方は64ページにあります

```
1 SCREEN1,1:KEYOFF:COLOR1,7,7:WIDTH12:FO
RI=0TO2:READA:VPOKE8192+A,&HF4:NEXT:J=8
2 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"0C0C3858361814240C2D591E18966202 0C0C3A5
C381C18600C2C581C2C4C0A74181A3C38303C141
4001818326C7824120000181A3478685000020409
3647E7E3F",I*2+1,2)):NEXT:PRINT"はは゛とひ゛"
3 A=0:X=0:Y=90:B$=INKEY$:IFB$=CHR$(13)TH
ENPUTSPRITE0,(5,Y),8,0:CLS:PRINT"はは゛とひ゛"
:PRINT:PRINT"きろく":PRINT:TIME=0ELSE3
4 A=A+8:ONVAL(B$)GOTO6,5:VPOKE6576,176
5 B$=INKEY$:IFB$="2"THENPUTSPRITE0,(A,Y)
,8,7:GOTO3ELSEIFB$="1"THENPUTSPRITE0,(A,
Y),8,1:GOTO4ELSEIFB$=" "THEN7ELSE5
6 B$=INKEY$:IFB$="1"THENPUTSPRITE0,(A,Y)
,8,7:GOTO3ELSEIFB$="2"THENPUTSPRITE0,(A,
Y),8,2:GOTO4ELSEIFB$<>" "THEN6
7 K=22-TIME/10:L=A-125:IFK=<0THENK=0
8 FORN=0TO3STEP.5:X=X+K:M=(X+L)/10:PUTSP
RITE0,(A+X,69+ABS(9-10*N)),8,INT(N+3):FO
RT=0TO150:NEXT:NEXT:IFA>136THENPRINT"ファー
ル!!":GOTO3ELSEY=INT(M):Z=(M-Y)*100:PRINT
Y;"M";Z;"CM":IFM>JTHENJ=MELSE3
9 PRINT:PRINT"しんきろく":GOTO3:DATA18,19,31
```

右手と左手を入れかえる改造法

このゲームは、「1」と「2」のキーを交互にたたいて走るようになっていますが、するとどうしても左手の指でやることになります。

人によっては左手がおそろしく不器用でイライラすることもあるでしょう。そこで、右手でもキーがたたきやすいようにしてみました。

上のリストの4、5、6行を下のリストに変えればOK。これで走るキーが「ー」と「^」(キーボードの右上にある)に変わります。

ところで、じつは最初のリストでも「1」と「2」のキーを2つとも押しっぱなしにしていれば最高速で走れるというウル技があります。でも、これはあなたの「ゲームの良心」のなかにそっとしまっておいてください。

```
4 A=A+8:ONINSTR("-^",B$)GOTO6,5:VPOKE657
6,176
5 B$=INKEY$:IFB$="^"THENPUTSPRITE0,(A,Y)
,8,7:GOTO3ELSEIFB$="-"THENPUTSPRITE0,(A,
Y),8,1:GOTO4ELSEIFB$=" "THEN7ELSE5
6 B$=INKEY$:IFB$="-"THENPUTSPRITE0,(A,Y)
,8,7:GOTO3ELSEIFB$="^"THENPUTSPRITE0,(A,
Y),8,2:GOTO4ELSEIFB$<>" "THEN6
```

変数の意味

I、N……ループ用
A……ランニング時の移動距離
J……ハイスコア(新記録)
X……ジャンプ時のキャラクタ座標用
Y、M、Z……踏切板からの距離
B$……キー入力用
K……スタートからジャンプまでのタイム判定
L……ジャンプ処理用
T……時間待ちループ用

プログラムの解説

1 初期設定1
●画面モードの初期設定●キャラクタのカラー設定

2 初期設定2
●スプライトパターン定義●タイトル表示

3 初期設定
●リターンキーが押されたらキャラクタを表示する●画面作成

4 キー入力
●キー入力に応じて5行、6行へ行くか、(6,13)に「ー」を表示

5〜6 ランニング処理
●正しいキーが入力されたらキャラクタを表示●間違ったキーが押されたら転んだときのキャラクタを表示●スペースキーが押されたらジャンプ処理へ行く

7 ジャンプ処理1
●ジャンプ処理用変数の設定

8 ジャンプ処理2
●ジャンプのスプライトを表示●ファール判定●新記録の判定

9 新記録処理
ハイスコアとして記録を表示

↑ハイパー式はばとびゲーム

ソフト70本プレゼント付! 読者アンケート

『MSXファン』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様（各ソフト10名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。締め切りは5月30日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない。

❷ テレビ／ディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①RF出力　②ビデオ出力
③アナログRGB出力

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ　④データレコーダ（オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む）
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム　⑦持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで『MSXファン』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系　⑥FM-7／77系
⑦どれも持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

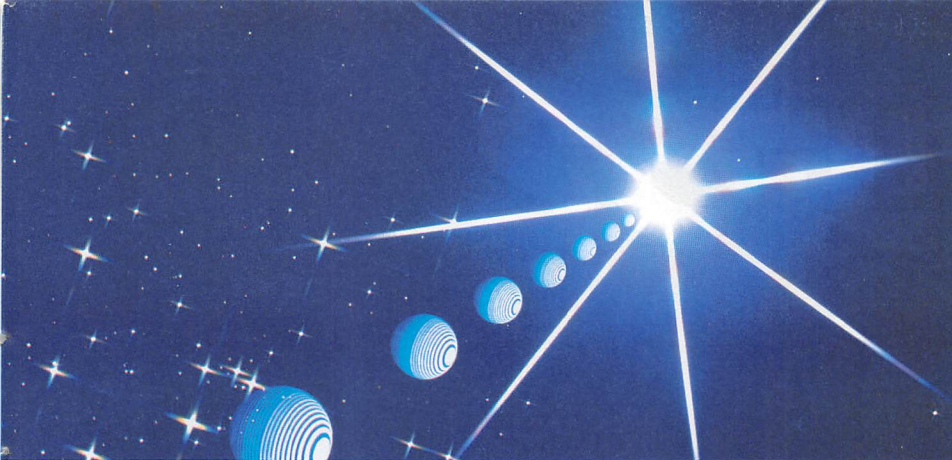
ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ガリウスの迷宮……P 6	5	ディーヴァ ～アスラの血流～……P 101
2	魔性の館……P 14	6	トップルジップ……P 104
3	ウイングマン2……P 18	7	未来……P 106
4	ザナドゥ……P 23		

No.	〈表2〉今月号の記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ガリウスの迷宮
3	〈FAN ATTACK〉魔性の館
4	〈FAN ATTACK〉ウイングマン2
5	〈FAN ATTACK special〉ザナドゥ
6	FAN FAN BOX
7	〈FAN COLLECTION〉パソコン通信
8	THE LINKS PAGE
9	MSX・FAN・NET
10	〈ファンダム〉Q＆Aボックス
11	〈ファンダム〉ハーフ＆ショートプログラム
12	〈ファンダム〉1画面プログラム
13	〈ファンダム〉VRAMテクニック
14	〈FAN NEWS〉ディーヴァ～アスラの血流～
15	〈FAN NEWS〉トップルジップ
16	〈FAN NEWS〉未来
17	COMING SOON
18	FAN VOICE

No.	〈表3〉雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	㊜ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アイドロン	26	くりぃむレモン	51	ナイザースペシャル
2	悪魔城ドラキュラ	27	賢者の石	52	は～りぃふぉっくすMSXスペシャル
3	アラモ	28	ザナック(MSX版)	53	ハイドライドII
4	アルファロイド	29	ザナック(MSX2版)	54	覇邪の封印
5	アルカノイド	30	ザナドゥ	55	火の鳥～鳳凰編～
6	アルバトロス	31	ザ・ブラックオニキスII	56	コナミのピンポン
7	1942	32	サンダーボルト	57	ファイナル・ゾーン
8	一寸法師のどんなもんだい	33	三国志	58	ファンタジーゾーン
9	ヴァクソル	34	J・P・ウインクル	59	プレイボール
10	ヴィーナス・ファイヤー	35	シャウトマッチ	60	ホール・イン・ワン スペシャル
11	うっでいぽこ	36	雀聖	61	魔王ゴルベリアス
12	エイリアン2	37	スーパートリトーン	62	魔界村
13	オペレーション・グレネード	38	聖女伝説	63	魔性の館
14	ガーディック	39	戦場の狼	64	マッドライダー
15	軽井沢誘拐案内	40	高橋名人の冒険島	65	未来
16	ガリウスの迷宮	41	谷川浩司の将棋指南	66	夢幻戦士ヴァリス
17	ガルフォース	42	ダンジョンマスター	67	迷宮神話
18	がんばれごえもん！からくり道中	43	地球戦士ライーザ	68	ヤングシャーロック
19	棋太平	44	チャンピオン剣道	69	夢大陸アドベンチャー
20	機動惑星スティルス	45	超戦士ザイダー バトル・オブ・ペガス	70	ランボーゲリラ戦
21	キャッスルエクセレント	46	ディーヴァ/ソーマの杯	71	レイドック
22	Qバート	47	ディーヴァ/アスラの血流	72	レリクス
23	キングスナイト	48	TOKYOナンパストリート	73	ロボレス2001年
24	キングコング2	49	トップルジップ	74	ロマンシア
25	グランプリライダー	50	ドラゴンクエスト	75	ワールドゴルフ

SUPER
TRITORN

**MSX2の
ポテンシャルで200%
パワーアップ！**

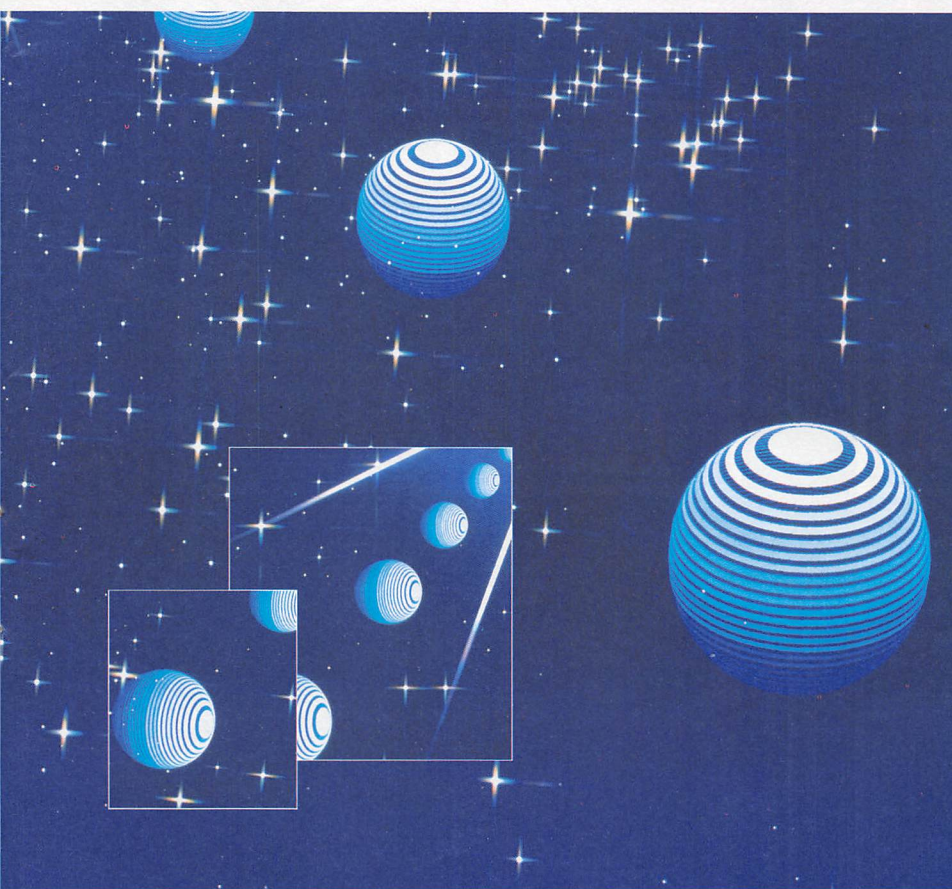
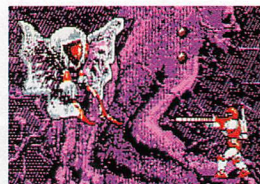
アクションR・P・Gの人気作『トリトーン』があのMSX2で超パワーアップした。

画面数は、なんと60画面／隠しステージあり、隠れキャラあり超デカキャラの猛攻ありと迫力も驚きもの／次々と襲いかかる敵キャラを倒しながら力をアップさせなければ……

必殺度は、たのみのマジックボールだ／

●新発売 MSX2 メガロム……………………定価5,900円
絶賛発売中 トリトーン
●ROM版 要8K RAM……………………定価5,800円
●テープ版 要32K RAM……………………定価4,800円

衝撃の未体験ゾーン！

君は今！時を超越し、かつて見たことのない空間に迷い込んだ!!

宇宙世紀Seven-two-O、
地球における人類の生命は絶たれ、
宇宙への移住を余儀なくされていた。
次の移住予定地として、REINBOW星雲に、
その運命が託されたが、
REINBOW星雲は、全く異った環境の6つの惑星と、
それを統治する1つの惑星よりなりたっており、
完全に我々を敵視している。
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、
彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、
その運命は変った。──未来へ

SF・HARD・ACTION・R・P・G
MIRAI

想像を絶する宇宙空間／SFタッチのストーリーと鮮明なグラフィックスとアイテムにより変化するアニメーションパターン／超高速スクロールと迫力のSFサウンドのドッキング／R・P・Gファン待望の一作だ／特に戦闘モードでのアーマードスーツによる攻撃パターンは、見逃せないぞ／

●新発売 MSX(要16K、RAM)メガロム ……定価5,800円
●5月下旬発売決定 MSX2(要VRAM128K、RAM64K)
メガロム ……………………定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

HOTライン

ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、
イベント情報が聞けます。
TEL.0794-31-1577

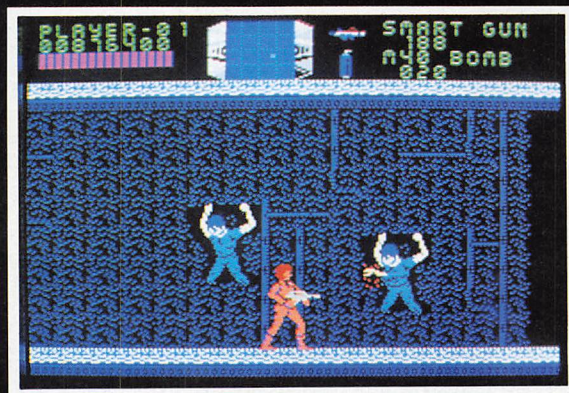
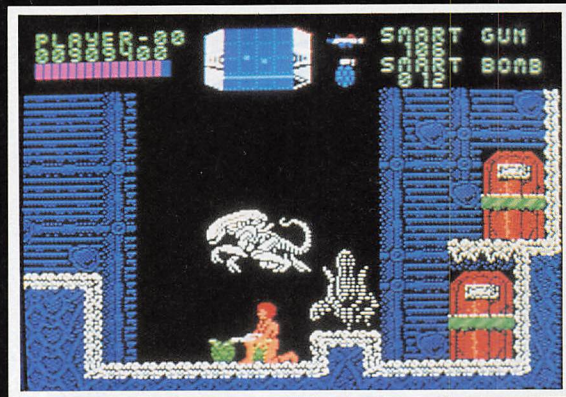
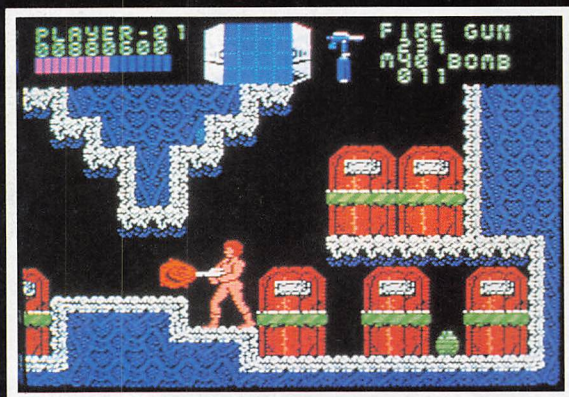
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

エイリアン2™

ALIEN

This Time It's War

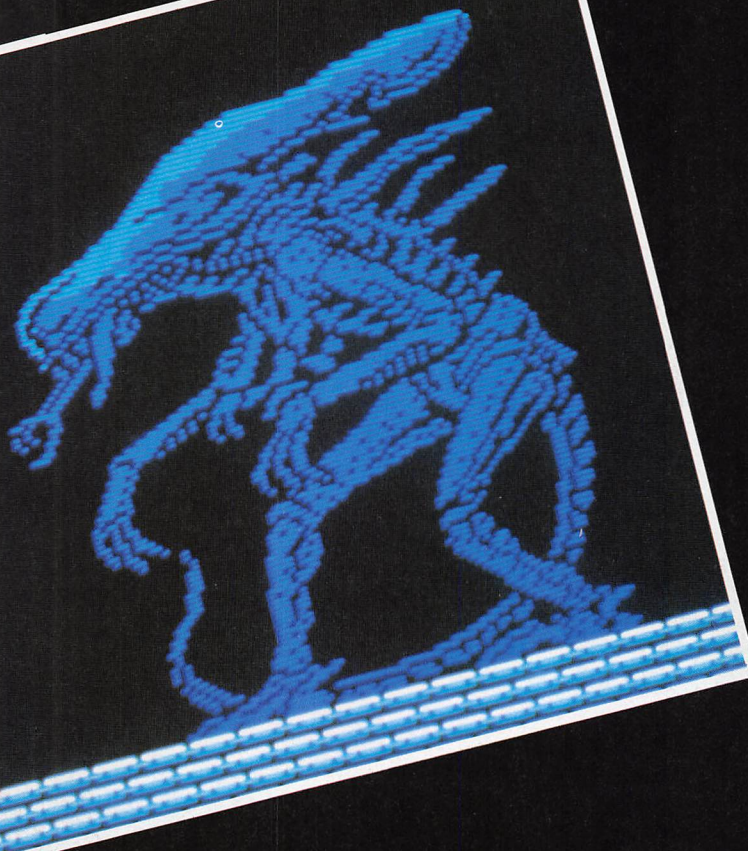
There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.

●このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

悪夢の惨事から生還した2等航海士のリプリーは、濃縮酸の血液を持ち、知的生物の体内で孵化するエイリアンの存在と恐怖を会社上層部に説明するが、誰一人として信じてくれない。それどころか、通信の途絶えた惑星アチェロンの調査をリプリーに命じた。

――リプリーにあのいまわしいエイリアンの記憶が甦るが、もう戻ることはできない。自らを救うべく方法は8つのハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。ラストシーンで待ちうけるクイーンエイリアンを目指した、恐怖の幕はきって落とされた。

今、再び君の目の前で戦争が始まる。

NS

新発売！

〔適合機種〕MSX（メガロム 要16K）・PC8801mkⅡSR・X1シリーズ　〔予価〕MSX5,900円/PC8801mkⅡSR・X1シリーズ7,200円（ディスク版2枚組）

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート　TEL 03-545-3519
（月～金AM10:00～12:30 PM1:30～6:00）
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

PONYCA
冒険
SFワールドに夢中
FANTASY ZONE™
ファンタジーゾーン
MSX
R55 X 5812 ¥5,500 ■解説書付
(16KB以上のRAMで作動します)
C SEGA
好評発売中
幾星霜もの昔、宇宙のかなたに"ファンタジーゾーン"があった。英雄オパオパ(これがキミだ)が、このファンタジーゾーンを敵の魔の手から守るべく決然と立ち上がった。
宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち入った。宇宙協会(スペースギルド)の公式調査から、何者かが、メノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中であることがわかった。敵の野望をくじくため、さっそく、オパオパはファンタジーゾーンへと向ったのだが…。

戦慄

魔性の館

ガバリン

息子ジミーはいったいどこに捕らわれているのか?
ジミーを襲ったのはいったい誰なのか?
昨年公開されたホラー映画『ガバリン』のストーリーをベースにしたアクションRPG。
武器のパワーアップなどのRPG要素と工夫を凝らしたマップ構成が、思わず手に汗握るホラーワールドを再現。キミは最後の敵を倒し、ジミーを救け出すことができるか?

ROM CARTRIDGE MSX
R49 X 5108 ¥4,900(要メインRAM16KB)

5月2日発売

遭遇

KORONIS RIFT™

コロニス・リフト

それはコンピュータの緊急メッセージから始まった。スペース・マップに入力されていない正体不明の巨大な物体。光学センサで地表をスクリーンに現わすと、そこには深い溝がきざまれた惑星があった。これが伝説と化していた古代の超文明か…。ルーカスフィルムゲームズが全パワーを注ぎ、完成した第2弾"コロニス・リフト"。立体的でリアルな映像が君を外宇宙へ連れ去る。君はそこで古代遺跡を探し出し、古代文明の謎を解明せねばならない。

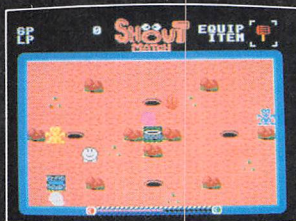
MSX2
R68 Y 5516 ¥6,800(要VRAM128KB)

好評発売中

モンスターを倒す 特製マイク付
ORIGINAL MICROPHONE "SHOUTER"

モンスターは大声で倒せ！

叫べ！ 叫べ！ そして魔王に囚われている愛しの「ララ姫」を救い出せ！ キミの行く手には、おかしなモンスターが次々と登場する。首尾よくモンスターを倒せば、ゴールドが手に入る。ただし、必ず敵の後ろに廻り込まないと、モンスターはどんどん怒って強くなってしまうぞ。もうキーボードだけでプレイするのは時代遅れだ！ 右脳と声帯を刺激するロールプレイング型アクション・ゲーム〈シャウトマッチ〉。さあ一刻も早くショップへ走れ！

- ★オリジナル・マイク「シャウター」による音声入力攻撃！
- ★攻撃により性格の変化する数々の敵モンスター。
- ★広いマップと秘められた謎。
- ★敵を倒してゴールドを手に入れろ！
- ★開いててよかった、アイテム・ショップ。使い方色々のアイテムが一杯。

WAOよ！危険なワナが多いぞ。心して行け。

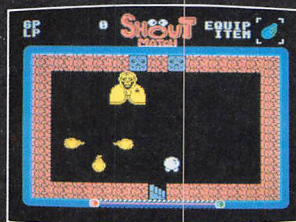
ワッワッ！たんま！そんな大声で叫ばないでよ。

何を差上げましょう。便利な物がありますよ。

好評発売中

●RAM16K以上
●MSXはアスキーの商標です。

オリジナルマイクロホン付 定価 ¥5,800

〈マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます〉

歯ごたえのある奴で嬉しいぞ！さあ、こい！

新ブランド "ファン・ファクトリー" 誕生

●ファン・ファクトリーは、ビクター音楽産業とファンプロジェクトが共同でリリースする新しいパソコンゲームのブランドです。●ワクワク、ドキドキの「おもしろオモチャ箱」として、スターデザイナー・プログラマが送り出すファン・ファクトリー。このあと続々と新作オリジナルが登場します。乞う!!ご期待。

●企画/制作 株式会社 ファン プロジェクト ●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社 ●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社MSX FAN係

〈シャウトマッチ〉の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱PS部 TEL.03-406-0002

「シャウトマッチ」資料請求券 MSX FAN 87-6

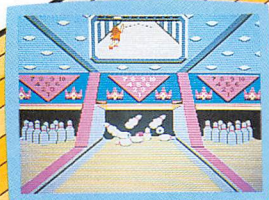
鍛(きた)えて、まってろ！

豪快(ごうかい)・3Dピンアクション

7月ドカーンと新発売

ついに登場。
リアルな3Dシミュレーションの
本格ボウリング・ゲーム。
投げ出し位置、投球角度、球種、球速
が微妙にからみあってる。
だから面白い。だからむずかしい。
さあ頭をつかって、キミもパーフェクトに
チャレンジしよう。

マニアもたまげる5大特長

1. 画面に飛び散るピンアクションは、3Dシミュレーションの大迫力。楽しさだんちがい！
2. ボウリングを完全シミュレートした"ゲームA"。ボウリングにダーツの楽しさをプラスした、新しい遊び方の"ゲームB"。ナント一本で二倍楽しめる。
3. 個性あふれるゆかいなキャラクターも登場。
4. レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使する。高得点を出すには頭脳プレイが必要だ。
5. パーフェクトを出すと「幻のレーン」が出現する。

●この画面は、ファミコン版のものです。

ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

MSX2
PS-2021G
¥5,800

ファミコン版、PC-8801版も発売されます。

東芝EMIのパソコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145／東京営業部03(843)5081／大阪営業部06(376)4131／名古屋支店052(221)8226／福岡支店092(713)1251／仙台支店022(227)8211／札幌支店011(241)3713

■お求めは：全国の有名電気店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

TOEMILAND ハイスコアチャレンジコンテスト HIGH SCORE CHALLENGE CONTEST

ファミコン版、パソコン版のダイナマイトボウルで、トップ5画面に表示された最高得点(ゲームAのみ)を、写真にとって送ろう。上位1,000名にゴリラのイラストが入った、かわいいオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼントします。

〈応募方法〉住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書き、本人の名前をインプットしたトップ5画面の写真といっしょに送ってネ。

〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係

〈しめきり〉
昭和62年7月31日消印有効

＊画面の名前と本人の名前が一致しない場合、またゲームBでの応募は無効となります。

＊複数の応募も受付けます。例えば5人モードで申し込む場合は、5人全員の住所、氏名、年齢、電話番号、どの得点がだれのものかをハッキリ書いてください。

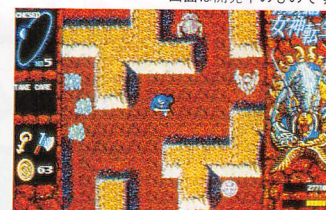
テレ・ゴリラ

●発売がおくれてしまってゴメンなさい。もうすぐだから待っててネ！

画面は開発中のものです

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

めがみてんせい

弓子を救えるのは……
キミしかいない!!

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

MSX MEGA ROM

メガROM ¥6,800

原作：西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」
©西谷 史・徳間書店・ムービック・シップス COMPUTER PROGRAM© 1987日本テレネット 開発協力：㈱アトラス

- ★3D階層構造のアクションRPG!
- ★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
- ★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

戦士に選ばれた女子高生
次元を超えて夢幻界に挑む!

優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリスの戦士〟として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと4人の魔王たちを倒さなければ、人の世は中世の暗黒時代に逆もどりしてしまうのだ。戸惑う優子に、容赦なく襲いかかる魔物たち…。こうなったらもう、やるっきゃない! 次元を超えた戦いが、今始まった。

MSX MEGA ROM

メガROM ¥6,800

- ★1ステージ最大1024画面!
- ★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ!
- ★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション!

★「女神転生」の発売を記念して7月上旬より全国各地にてイベントを行っていきます。乞うご期待!

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。※画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。
MSX はアスキーの商標です。 MEGA ROM マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 MSXファン 6月号

MSXファンの君に贈る…

テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT

FOR MSXシリーズ

一人でも二人でも遊べちゃうぞ!!

夢の対決実現!!
桑田が投げる。清原が打つ。
12球団対抗ベースボール。

ROM 16K以上
48TSX-3
価格4,800円

プロフェッショナル ベースボール

FOR MSX SPECIAL '86

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!

最新版

TAPE版
16K以上
38TSM-3
価格3,800円

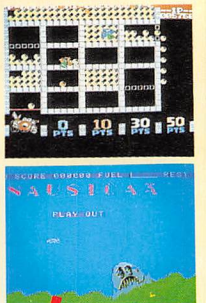
FOR MSX SPECIAL
TAPE版
32TSM-1
価格3,200円

FOR MSX SPECIAL-II
TAPE版
38TSM-2
価格3,800円

Lot Lot
ロットロット

ROM 16K以上
48TSX-2
価格4,800円

ハラハラ、ドキドキ瞬間移動を繰り返し、高得点エリアにボールを落とせ!
パズル・アクションゲームの決定版!

©TOKUMA SHOTEN 1985 ©IREM CORP. 1985

忘れじのナウシカゲーム

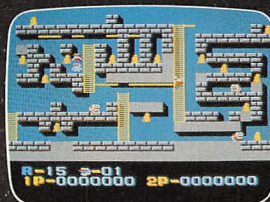
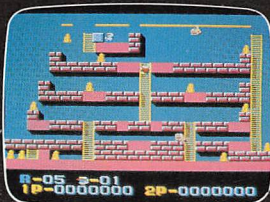
ナウシカ・ゲームの決定版。グラフィックス、ストーリー性で勝負だ。 ©二馬力・徳間書店・博報堂

ROM 18K以上
58TSX-1
価格5,800円

●製作発売元
㈱徳間書店 テクノポリスソフト
〒105 東京都港区新橋4-10-1

●販売元
㈱徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル
TEL.03(591)9161

MSXはアスキーの商標です。

MSX
FROM
IREM
スーパーロードランナー
TM
ゲームセンターで大人気のキャラクター達が、
MSX2に乗り込んで来た!!
MSX2はもちろんアイレムオリジナル。
プレイヤーはもちろんアイレムオリジナル。
敵はこれまたすべてユニークで魅力的な
アイレムオリジナル。ブロック・宝など、
まさに本格派の君をうならせるグラフィックだ!
夏、新発売
MSX2
MEGA ROM
IM-03
¥5,800
おわび
4月下旬発売予定のスーパーロードランナーは開発の都合上、発売が7月に延期になりました皆様により一層楽しんで頂けるゲームソフトにと努力を続けておりますのでご期待下さい
ステージはなんと3種類から選べるんだ。
1PLAY セレクト・ステージ
全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう!
チャレンジ・ステージ
アイレムから君に挑戦!君は何ラウンド制覇できるか?
2PLAY セレクト・ステージ
気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!
© 1987 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
MSXは、アスキーの商標です
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

HAL Laboratory

今、ハル研のゲーム・ソフトであそぶと、脳細胞がついてくる。

（但し、人間のタイプによります。）

今、ハル研のゲームであそぶと
大変なことになる。
血管がプツンとなって、
頭の中身がグチャグチャに。
ラストまでいったあと、
気分がHiになれるんだ。
つきをよぶ興奮ゲーム、
さあ登場！

ホール・イン・ワン スペシャル

SCORE 1UP -14 2UP +25
SHOT 1UP 34 2UP 25
WIND 10m
POWER
CURVE
CLUB LIE

実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HOLE IN ONE SPECIAL
©1987 HAL LABORATORY

HM-022
MSX2 MEGA ROM
定価 ¥5,600
メインRAM64K/VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です。

ずっこけやじきた隠密道中

近日発売

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

1987 HAL LABORATORY

HM-026
定価 ¥5,600
MSX2 MEGA ROM

HM-023 定価5,600円
MSX2 MEGA ROM

HM-024 定価5,600円
MSX

HM-025 定価5,600円
MSX

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

FAN-NEWS

ACTIVE SIMULATION WAR

DIIVA ディーヴァ

待望の本格シミュレーションゲームのMSX・ROM版が2メガで発売!!

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	6,800円

アクティブ シミュレーション
ACTIVE SIMULATION

3つのモードで三権分立してるのだ

平和に統治されたヴィシュヌ銀河、その統治惑星である"アルジェナ"が、帝国宇宙軍総司令"シヴァ・ルドラ"の陰謀により破壊されてしまった。無政府状態の銀河は乱れ、争いが続くさなか、シヴァ・ルドラの侵略が開始された。

――以上のような設定でゲームは始まる。

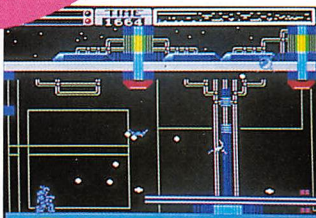
このゲームは、戦略、艦隊戦、惑星戦の3つのモードでできている。この3つのモードをバランスよく使いわけて、ディーヴァの隠された謎を解き明かそう。艦隊戦で情報を仕入れ、戦略モードで兵力を増強し、惑星戦で植民星系を広げ、銀河を統一するのだ。

しかし、それだけでは真のラストは見られない。シヴァ・ルドラの本星、ナーサティア双惑星を壊滅するのが最終目的なのだ。

戦略モード

➡このゲームの中心になるのが戦略モードだ。右の写真が主人公ラトナ・サンバ

惑星戦モード

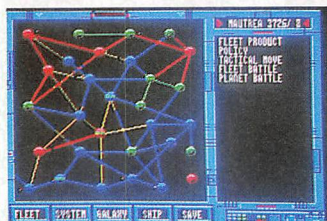
➡ドライビングアーマーに乗り込み戦うアクションシーンの惑星戦モードだ!

艦隊戦モード

➡自分の艦を並べて戦う、艦隊戦モード。配置しだいで勝負が決まってしまうのだ

⬆アスラの血とは？ 親友の残した言葉をきっかけに戦いは始まった

ここが敵の本星だ!

⬅こいつが、最終目標のナーサティア双惑星。ここへの航路を見つけるのが大変なのだ

戦略モード
TACTICAL MODE
たまには頭も使わなきゃ!!

↑これが、ゲームの主軸となる戦略モード。この星全部を統一するんだぞ！

この戦略モードなしでは、ディーヴァというゲームは成り立たない。

戦略モードでは、星系への政策や戦術を決定するだけではなく、各星系や各艦隊などの、銀河のあらゆる情報を得ることができる。これらの情報に、こまめに目を通して、銀河の状況を常に把握しておかないと、自分の側の植民星系でクーデターが起きたり、帝国軍に侵略されてしまったりするのだ。

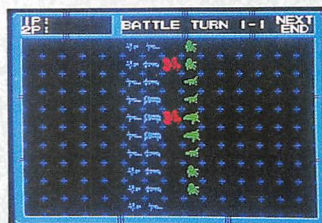
艦隊戦や惑星戦のモードに入るのもこのモードからなので、慎重に行動しよう。

もちろん、星系への政策や艦隊の製造から艦隊の配備まで、全てこのモードで行われる。先に書いた情報などによく目を通して、弱い星系から少しずつ攻略していこう。星系への投資を怠ったり、重税をかけたりすると、クーデターが起こってしまい、中立星系でも、多大な投資をすると同盟星系になってくれたりするぞ。

最初は、自分の植民星系は3つだけだ。帝国艦隊との戦いは、そこから始まるのだ。

←ＭＳＸ版の戦略モードの表示は、他機種と少し違っている。惑星を中心に自分が左にいるのだ。これは、他機種の表示と全く逆だ

自分の艦隊
惑星
敵の艦隊

艦隊戦モード
FLEET BATTLE
敵とにらめっこの艦隊戦!!

↑敵艦隊との、まっこうからの対決！でも、この数だったら勝てそうだな

帝国軍の艦隊と、まっこうから対決するのが、この艦隊戦だ。

この艦隊戦で大事なのは、やっぱり艦隊の規模、つまりは、数と士気値の値だ。士気値というのは、艦隊の能力表示や、艦隊戦前の表示中の、モラルという値のことだ。士気値は、艦隊戦で１回勝つごとに１増える。この士気値を高めることが、艦隊戦で勝つためのポイントだ。

しかし、艦船の数が少なくて、勝ち目がないときに撤退すると、士気値は１減る。

艦隊戦の艦の配置にはいろんなパターンが考えられるが、実際に自分でやってみて、いいと思う配置で戦おう。

↓艦隊の数は、ほとんど互角。さあ、勝負だ!!

↓お互いに半分程やられた。持ちこたえられるか

←戦艦。ミサイルとO.M.砲を３発ずつ撃つ

←巡洋艦。ミサイルとO.M.砲を１発ずつ撃つ

←O.M.艦。O.M.砲のみ１発だけ撃つ

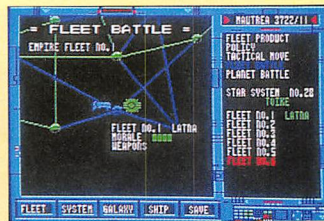
←ミサイル艦。ミサイルを１発だけ撃つ

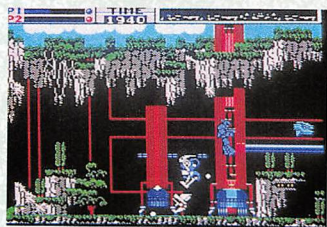
攻略ヒント

惑星戦が難しいという意見が多いため、ＭＳＸ版にはボーナス惑星がある。はっきりいってNo.22はおすすめ。

↑これがNo.22の星のデータ。ＤＥＦＥＮＣＥが低い

攻略ヒント

艦隊戦では士気値が重要。撤退だけはさけよう。勝ち目のない時は、敵に向かって１列になれば被害が少ない。

惑星戦モード
PLANET BATTLE

便利な練習モードで特訓だ

↑これが難しいといわれている惑星戦だ。ＭＳＸ版のは少しだけ楽かな

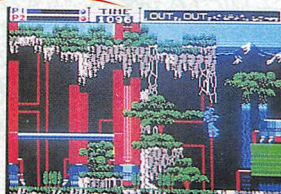
他機種（特にＭＳＸ２版）で難しいといわれているのが惑星戦だ。これに勝てないと、植民星系はいっこうに増えなくてとっても困る。

ところが、そうした声を反映してか、ＭＳＸ版には親切な惑星戦の練習モードがついている。この練習モードは、本来の惑星戦がそっくりそのまま、何回でもできるのだ。ただしオプション兵器はグレネードバルカン、エネルギーパックは１つ。爆弾も１つだけ。何度やってもこれはそのまま。練習モードで鍛えれば、もう惑星戦も大丈夫だね。

エリアは全部で４つ。全エリアの内の75％を倒せば攻撃成功で、その惑星は植民星系になる。敵を75％以上倒して自機がやられると、惑星は植民星系になるが、艦隊は消滅してしまうぞ。注意しよう！

それから、惑星戦には隠しコマンドがいくつかあるらしい。編集部では、２つ発見したので、このページ左下に載せておこう。まだまだあるかもしれないので捜してみてほしいな。

↑→エリア内にいる敵をすべて倒すと、画面右上のマップに、ＯＵＴの表示が出るのだ

↑←最初のウォーデータ入力時に"EXERCISE"と打ち込めば練習モード開始！

↓これがキミが操る惑星戦用ドライビングアーマーだ

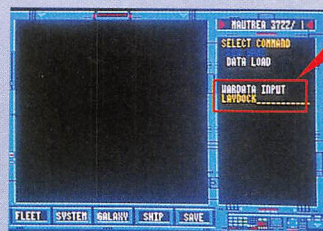
→これが練習モードの惑星戦。普通の惑星と全く同じ

←惑星戦での必需品がこのエネルギーパック。見逃さないように！

→惑星戦のオプション兵器は３種類。左から右にだんだん強くなっている

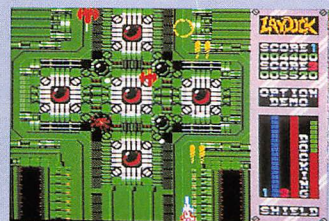
隠しコマンド発見

惑星戦中に危ないと思ったら、すかさずＦ１キーを押そう。少しの間バリアがはれるぞ。またＦ５キーなら撤退だってできるのだ！　まいったか!!

あのレイドックがＭＳＸで…

←↑ウォーデータを入力時に、"LAYDOCK"と入れてやると…

な、なんとＭＳＸのディーヴァでは、レイドックのデモ画面が見れるのだ。しっかりオープニングの声も入っているぞ。

このレイドックは、夏頃、ＭＳＸ版として２メガＲＯＭで発売されるらしい。内容もグーンとパワーアップしているぞ。

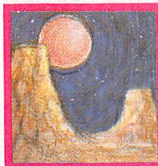
↑ＭＳＸの限界を極めたメチャクチャ美しいタイトル画面！　ああ…感動

↑なんと大胆なことに、１ステージ分丸ごと最初から最後まで見れるのだ!!

デカキャラが楽しいアクションRPG決定版!

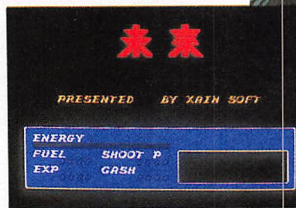
ザイン・ソフト
☎0794-31-7453

発売中(MSX2用は5月中旬発売予定)

媒体	MEGA ROM	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	16K	64K
価格	5,800円	5,800円

地球の人類の生命は絶たれ、移住地REINBOW星雲にまで敵視された。果たして人類の運命は!?

7つのPLANETへひとり旅立つ

「宇宙世紀Seven-Two-O、地球にいる人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。つぎの移住予定地としてREINBOW星雲にその運命が託された。だが、星雲はまったく異なった環境の6つの惑星とそれを統治する1つの惑星からなりたっていて、しかも完全に我々を敵視しているというのだ。けれども、時の流れとともに失踪していた謎のソルジャーが人類には残されていた。彼が5つのアーマード・スーツを見たとき、その運命は変わった。」……以上が『未来』の設定ストーリーだ。ここにあるように、キミこと謎のソルジャーは各惑星の地上、地下を縦横にかけめぐり、アーマード・スーツや武器を持ち替え、敵を倒して行く。このゲームはアクションの要素の強いRPGで、倒した敵から手に入れたもので燃料や武器などの補充をして進むのだ。

未来
PRESENTED BY XAIN SOFT
ENERGY
FUEL SHOOT P
EXP CASH

↑このあとゲームのストーリーが英語で表示される。映画のようだね

↑トリの怪物コッカル

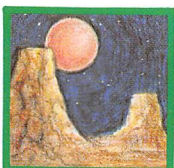
←名前はグレムリンです!

ステーションへ

地下へ

PLANET1 地上マップ

PLANET 1のマップを、地上地下1面ずつだけ紹介しよう。緑の美しい惑星だね。各惑星は地上3面、地下3面の合計6面の構成になっている。それぞれにワープの入口でつながっていて、6面全部を通過しないとつぎの惑星に進めない。マップは迷路状になっていて、ワープの入口が見つかりにくいのだ。

画面はすべてMSX、MSX2共用版です

CASHをためて ステーションでお買物

このゲームにはステーションというものがある(RPGでは村といったほうがわかりやすいかな?)。ここには右にあるようなショップがあっていろんな買いものができるようになっているんだ。さて、ここで当然必要となるのがお金というわけだ。敵を倒すとSHOOT Pというものが手に入る。これをステーションにある両替屋に持って行ってCASH(現金)に替えてもらうんだ。で、今度は燃料屋や武器屋に行っていろいろと必要なものを買いそろえる。どんどん敵を倒して装備を増やしておこう。ステーションではこの他にひとやすみするためのパスワードを教えてくれるデータバンクがある。ここへ行けば、次回からはパスワードを入力するとまたそこから始めることができる。

↑人形みたいにかわいいヤツ、MS-D-C

ステーション

ステーションの入口はひし形をしたもようのところだ。ここへはお金を持ってなければ来ても意味がない。敵を倒してSHOOT Pをたくさん手に入れよう。ステーションは地上にしかないこともお忘れなく!

↑ここがステーションだ。地上には必ずあるんだ。PLANET 1には1つ。PLANET 2からは2つずつある。ただし、1つはニセモノなのだ。地上に出たら、ステーションで補給をしよう。

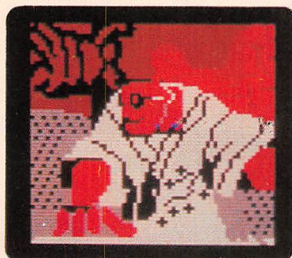
FUEL 燃料屋

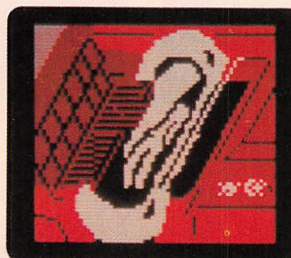
↓CASH(現金)1GVで10ポイントの燃料が買える

ENERGY エネルギー屋

↓1GVで5ポイントのエネルギーが買える。重要なショップ

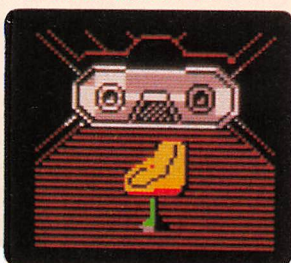
WEAPON 武器屋

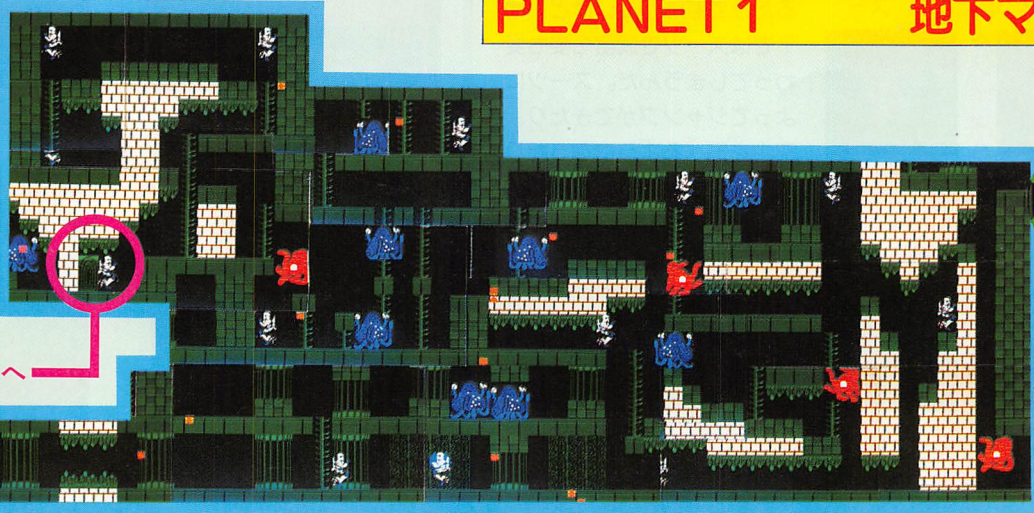
↓やっぱり武器はたくさんあったほうがいいよね。CASHがほしい!

ITEM アイテム屋

↓ずいぶん高い値段なのだ。まったく貧乏だと困るぜ!

EXCHANGE 両替屋

↓SHOOT PをCASHに替えてくれる両替屋だ

DATA BANK データバンク屋

↓パスワードをメモしておけば、またそこから始められるよ

PLANET 1 地下マップ

地下にはデカキャラがウロウロしてる。倒したときはでかいだけにカイカンだぜ! 地下はスーツの選択で決まる。ジャンプできるスーツを選ばないと、先へ行けないこともあるんだ。

↑大口の怪物ガブリン

↑恐竜のようなフィアト

WEAPONを選んで敵を撃つ

このゲームでは、ウインドウをいつでも開くことができる。ステーションで武器をいっぱい買いそろえたら、リターンキーでウインドウを開いてみよう。ここでEQUIPを選び、さらにWEAPONを選ぶと、武器の選択ができる。惑星や敵によって、武器の向き不向きがある。いろいろ研究してみよう／　また、地上では武器の選択によって攻撃方法が変わるのだけど、地下では武器の選択ができないんだ。すべてスーツの選びかたで決まってしまう。

BEAM

⇧ごくフツーのビーム。これがノーマルだと考えよう

NEEDLE

⇧ビームとあまり変わらないような感じなんだけども……

TRIPLE

⇧弾が同時に3つ出る。ぐちゃぐちゃに攻められたとき有利

WAVE

⇧赤い光の波が発射される。見るからに強力な武器

WIDE

⇧WAVEと似たような武器でワイドに敵を倒すのだった

BOMB

⇧弾が水平にまっすぐ飛ばずに放物線を描いて飛ぶ

LANCHER

⇧BOMBと同じように飛ぶ。弾の色は、イエローなのだ

BASUCA

⇧灰色の3つの弾が飛ぶ。やっぱりいちばんすごい

SUITを選んで臨機応変

地下に入ったら、スーツを着替えよう。地上では、スーツの選択はボディの色が変わるだけで意味がないけど、地下ではスーツで武器も姿も変わってしまうんだ。スーツによってジャンプができたり、空中を飛べるようになったり、またはできなかったりするので、地下の地形に合わせて選ぶようにしよう。

●ノーマル

⇧パンチだけしかできない。もっとも弱いスーツなんだ

●スーツA

⇧キックだけが武器。カンフーみたいな感じがするね

●スーツB

⇧ヘルメットをかぶって武装している。銃で敵を撃つ

●スーツC

⇧空中を自由に飛ぶことができる。弾も強力になってくる

●スーツD

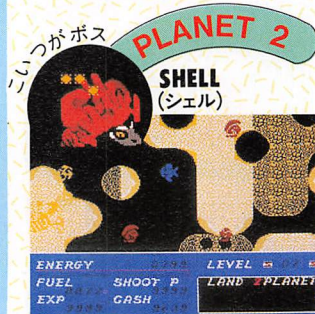
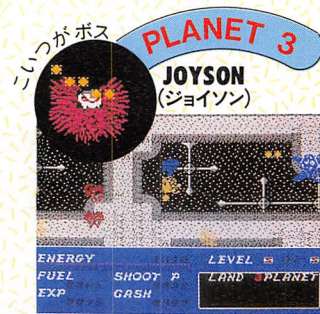
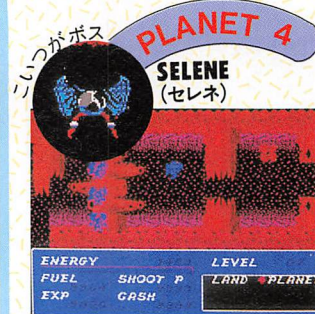
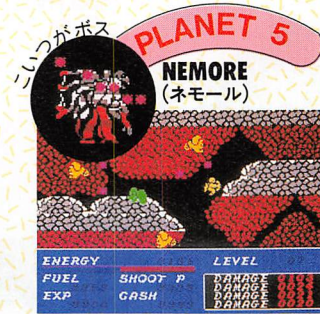
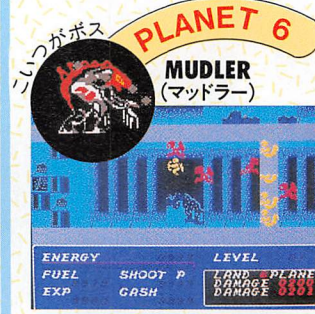
⇧空中を飛ぶことはできないけど、弾はいちだんと強力になる

●スーツE

⇧でっかいサーベルを振り回すことができる。スーツも重そう

7匹のボスキャラと7つのPLANET

各惑星には地下と地上があるわけだけど、それぞれが個性的な地形をしている。さらにキャラクタもよくできていて遊んでいてとても楽しいのだ。また、敵と戦っていると、右下のウインドウにアタックやダメージの状況がリアルタイムに表示される。デカキャラの敵が死ぬと、名前が出る。RPGらしいところだね。

⇧おとぎの国のような感じだ。アメーバがちょっとイヤだな

⇧蜂の巣の中のような、へちまたわしの中のような感じだね

⇧大きな船の中のような雰囲気の迷路が地下の入口まで続くんだ

⇧でっかい木の切り株がジャマなのであった……

⇧まっかっかの惑星。きれいだけど、どこか不気味だ

⇧廃墟のビルがいっぱい。人類にとって住みごこちはいいのかな

⇧ブロック組みの壁だらけの世界なんてきらいだ！

FAN-NEWS

奇想天外異次元大レースだ！

トップルジップ

Topple Zip

おんぼろ宇宙船『Zipping号』を操り、異次元世界を行ったり来たり。レースに勝って、プリンセスをこの手にできるか!?

ボーステック
☎03-407-4191
発売日未定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,900円

1面全マップ

⬇1面はこうだが各面とも独特なムードがある

ケッコン目指して出発だ！

フロリック星で今世紀最大のレースが開かれることになった。このレースで優勝すると、この星のプリンセス「リップル」と結婚できるとあって、多くの選手たちが個性的なデザインの高性能宇宙船で参加してきた。

しかし、このレースは何か不思議がプンプン。いろいろなワナやシカケが隠されているらしい。

しかし考えてみれば、一国、いや一星のプリンセスとそんなに簡単に結婚できるわきゃない。困難があってこそ、勝ったときのよろこびもおおきいってもんだ。さあ、愛機Zipping号に乗り込み、プリンセスと結婚するために全8面のレースに出発だ！

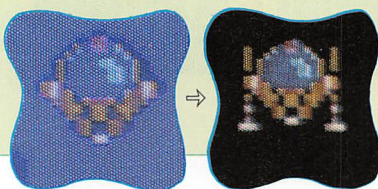
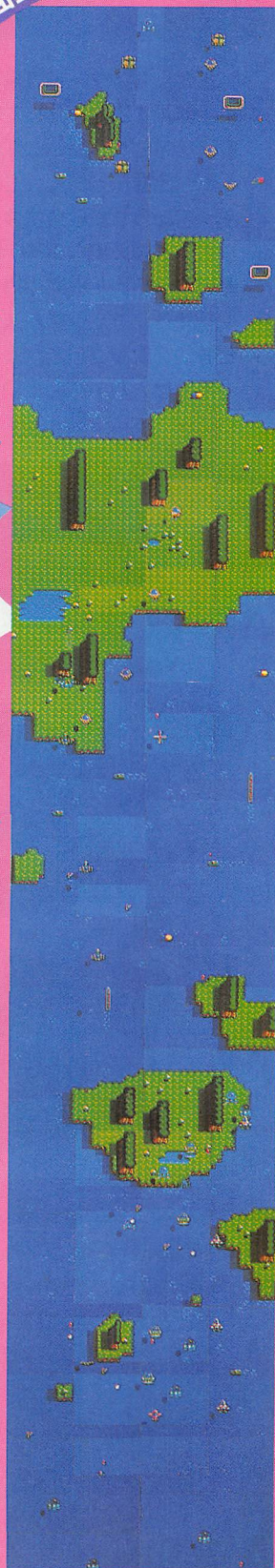
⬆さすがMSX2と思わせるこのグラフィックス。燃えるぜ！

愛機Zipping号

みかけはちょっと古くさくてたよりないおんぼろ宇宙船だけど、このコミカルなデザインがとってもカワイイので、つい買ってしまったんだ。

性能については、どんなアイテムを手に入れたかにかかっている。つまり、キミ次第というわけだ。

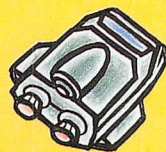
⬇スタート直後は何も持ってないが

⬇マッハボーを取るとこうなる

ライバルを蹴落とせ!

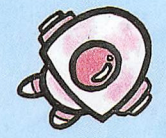
各面ともスタート直後は団子状態。ここで紹介している各機がぶつかり合いながら前へ前へと進んでいく。この混乱状態のうちに敵機に体当たりをして、必要なアイテムを奪い取ろう。たとえば最初の1面なら、チュッパかスニッピーにアタックして、レーダーを手に入れる……というように。

ミサイルを当てると敵の動きが止まるので、そのスキに体当たりしてアイテムを落とさせるのが、効果的だ。

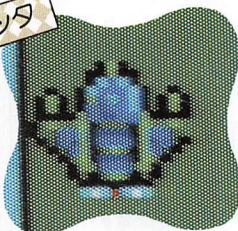
ファンビット
➲出身は不明だ。すぐに攻撃をしかけてくる

スウィッキー
➲ソウジ星出身。とてもしつこい性格をしている

ボルバット
➲出身は不明だ。Pレーダーを持つ重要なヤツだ

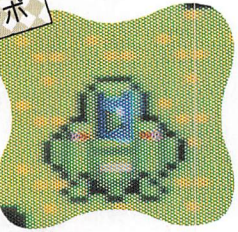
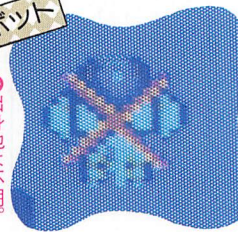
ドロッパ
➲出身不明だ。なんとなくジッピング号に似てる

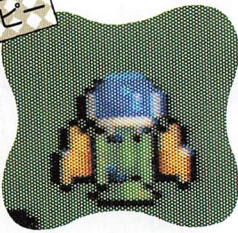
ちまっち
➲ヨーカイ星出身。本職は探偵をやっているとか?

トトット
➲うお座出身のすばしっこいやつ。ターボを装備

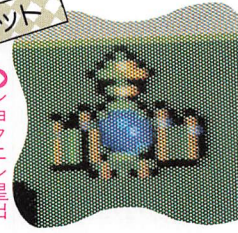
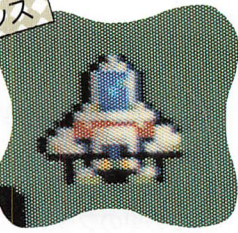
チュッパ
➲キャンディ星出身。レーダーを持っている

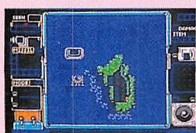
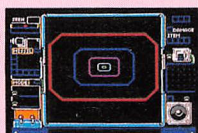
パラッタ
➲エイコク星出身。すごい武器を持つやたらハデなヤツ

ゼロッキー
➲ヒノマル星出身で、やたらと突撃をしてくる

スッタンパー
➲ハンコ星出身。マイペースで、平和的なヤツだ

ジェッポ
➲出身は不明だ。運転が乱暴なので、近づくな!

トンボット
➲出身地は不明。みんなこいつから離れて飛んでいる

ショッキン
➲デス星の出身。中には賞金かせぎが。危険なヤツだ

スニッピー
➲ハクチョー座出身で、とても気まぐれなヤツだ

シャトラッチ
➲コロニー星出身。すばしっこく、なかなか丈夫だ

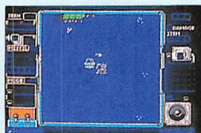
ギコット
➲ショクニン星出身。ドリルを回して追いかけてくる

クロッス
➲アレックス星出身。ウワサでは、変形するらしい

異次元にワープインだ!

各面には、トンネルが3つくらいずつある。このトンネルは、各面と各面をつなぐワープトンネルだが、どの面につながっているかはレーダーがなければわからない。それに、必ずしも先の面につながっているわけではなく前の面に戻されてしまったりもするから、入るときには注意が必要だ。

⇧これがワープトンネルだ。果たしてどこへ

⇧ワープイン! 目を回さないよ～に

⇧ワープアウト。ここはどの面かな?

敵機に向かって突撃だ!

敵に体当たりをすると、カプセルを落とす。が、後ろからぶつかると敵が先にカプセル上を通り再び取られてしまうので、敵の横からアタックをしよう。

⇧敵の側面に向かってアタックを敢行だ!

⇧カプセルを落としたぞ。すかさず取れ!

アイテムでパワーアップ！

Topple Zip

トップルジップ

レースに勝つために一番重要なのがアイテムだ。アイテムはすべてアイテムカプセルに入っていて、ミサイルで撃つとカプセルが開き、上を通過すると取れる。

またアイテムは地上に落ちている場合と、敵機が持っている場合がある。地上にあるものはいつも同じ場所に出現する。敵機は最初決まったアイテムを持っている。

地上アイテムは敵機も取ってしまうので、欲しいアイテムであったときは、その敵機を追いかけて、体当たりしてカプセルを奪い取らなくてはならない。

アイテムには3種類ある。1つはミサイル類、そしてパワーアップアイテムと、マイナスアイテムだ。

ミサイル類のアイテムは、カクサン等の弾数に制限がないものと、ミラクル等の弾数が決まっているものがある。

パワーアップアイテムではキーやPレーダーがゲームを終わらせる上で必要になってくるのだ。

マイナスアイテムはもちろん取らないほうがいいぞ！

カプセル

←このカゼ薬のようなカプセルが、アイテムカプセルだ。中にはいろいろなアイテムが入っている。ミサイルで撃って、開いてみよう。青と黄色のツートンカラーがとてもキレイだね

ミサイルを変えろ！

ミサイルは、敵の動きを止めるための重要なアイテムだ。なかには、エンマクとミラクルなど、合わせて使うことができるものもある。

カクサン
←3方向にミサイルを撃てるようになる

ミラクル
←ミサイルが7方向に飛び散るぞ

フラワー
←地上に花を咲かせるきれいなミサイル

エンマク
←文字どおり敵をケムリにまいてしまう

バリア
←8個の爆弾が自機の周囲を守る

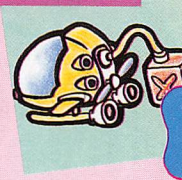
タイマー
←爆弾を空中にセットできるようになる

ユウドウ
←敵を追いかけてミサイルが飛んで行く

キー
←8面の隠されたトンネルを開くカギだ

パワーアップしろ！

これらを取るとジッピング号が性能アップして、ゲームを有利に進めることができる。とくにPレーダーは、なければゲームが終わらないぞ。

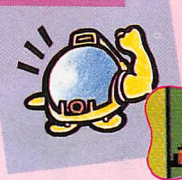
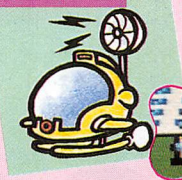
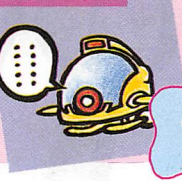
マッハボー
←飛行が安定し、スピードアップする

ターボ
←スピードがいちばん速くなるのだ

パワー
←エネルギーが少し増える。必ず取ろう

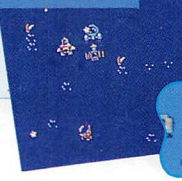
キョウカ
←ミサイルの破壊力が増してくる

レンシャ
←ミサイルを連続発射できるようになる

レーダー
←トンネルのつながりがわかるぞ

Pレーダー
←プリンセスの居所を知ることができる

スピーク
←コンティニューができるようになる

要注意アイテムだ！

この2種類のアイテムが、マイナスアイテムだ。これらは敵が持っていることが多いので、カプセルを取るときは注意しよう。

シビレ
←体がしびれて操縦しにくくなる

マイナス
←アイテムを一つ落としてしまうのだ

思いっきりの
超新作ソフト顔見せコーナー!
COMING SOON
カミングスーン
いつもは大見出しだけで1つのゲームの紹介が終わっちゃうほど新作があったけど、今回はちょっと少ないのだ。しくしく。そこで内容充実を心がけた紹介をしました。

将軍

日本デクスタ ☎03-255-9761			
発売日未定			
媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

戦略的に行動して一国の将軍に成り上がれ!

日本デクスタからはシミュレーションゲームが発売されるぞ。まだ3分の1ほどしかできてないけど紹介しちゃおう。舞台は映画化されたベストセラー小説『将軍』を基にして設定されているぞ。

40人もいる登場人物の能力を見て、自分のキャラを選んでからゲームが始まる。時にはワイロを送り時には人を殺し、知力を決集して野望を貫け! 天下を握るも討ち死にするも、全てはキミの頭脳しだいだ。

↑お坊さんや飯炊き女、そして百姓など、将軍になるチャンスは全員平等に持っている

時は確実に流れていってしまう!

登場人物の職業や性格などはとても個性があって、もちろんそれによって能力に差があるんだ。とりあえず始めに気にすべきことは年令。おじさんの武士なんかは最初から家来や武具を持ってたりするけど、寿命が短いので速攻で天下を統一しなければいけないんだ。考えごとをして四季の変化をながめているうちに、ポックリ死んでしまったりするぞ。悲しいなァ……。

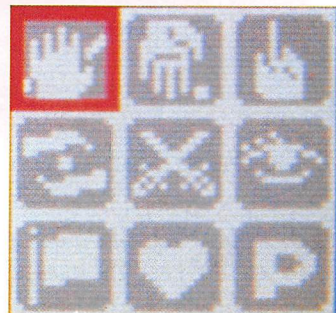
春

←さぁ、ぼやぼやしていられないぞ

冬

←と言いつつも、冬になっちゃった

どうやって家来にするかが問題だ

道に落ちてるアイテムを拾ってお金や武具をたくさん貯めても、家来を20人集めなければ絶対に将軍にはなれない。まず人を従わせるのが大切だ。街を歩いていると自分以外の39人の人物に出会うので、相手の性別や職業を適格に判断して話しかけよう。動作は画面下の(右の写真がそれ)マークから選択するんだ。単純な戦略として、娘っ子には持ち物から髪かざりをプレゼントしたり、百姓にはワイロをあげたりしてみよう。

↑左から順に、取る・あげる・命令・なでる・殺す・サブ画面を見る…など

↑ここは店の中。何かを買うらしいけど、まだわからないみたいだ

↑城の中。いよいよ将軍になったのかな?

→城は全部で3つある。もちろん全て手中に収めなければ一国の主にはなれっこないぞ

マップも広い!

↑蔵や店が建ち並ぶ。誰かに会わないかな

↑民家が多い。海の向こうはどこだろう

※画面は開発中のものです

アニマルランド殺人事件

エニックス ☎03-366-4345 6月下旬発売予定			
媒体	ROM	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

平和なアニマルランドで殺人事件が起きた！

『ドラゴンクエスト』や『ウイングマン』など、多くのヒットゲームを生み出したエニックスの新作は、完全なMSXオリジナルのアドベンチャーゲームなのだ！

とある島の平和な動物村で、コンコン宝石店の社長・キタキツネのゴンキチが銃殺されて事件が幕を開けた。捜査を依頼されたキミは、忠実な部下である犬のおいどんに命令を下し、コマンドを選択しながら事件を調べていくんだ。殺害の動機は何か、そして誰も口にしたがらない動物村の秘密とは何か。複雑にからみ合う動物関係に悩まされ、ラストには二重のドンデン返しがキミを待っているのだ！

捜査の基本は歩くことだ

事件現場は、被害者ゴンキチの店の応接室だ。事件があったと思われる次の日の朝11時頃に、息子のココンが死体を発見した。ココンが店を訪れたら店の入口にはカギがかかっていて、不審に思ってカギを開けて中に入ると、ソファーには胸を血で染めた父親が横たわっていたのだ。なるほど、つじつまは合っているみたいだが、いかに息子でも全て信用するわけにはいかない。もっと聞き込みをするために動物村をあちこち歩き回ることが大切なんだ！

取り調べ室

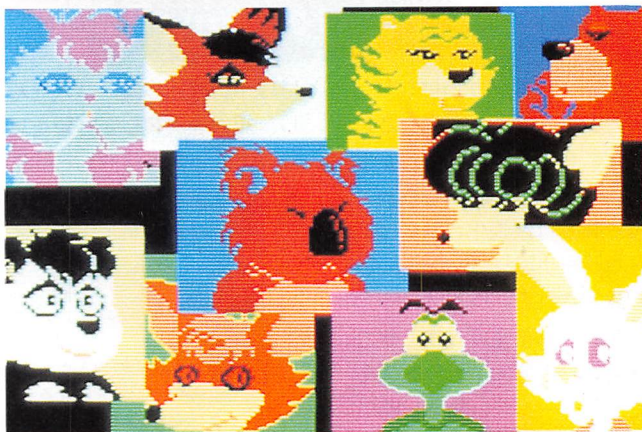
ここが取り調べ室だ。左側で渋くキメているのが犬のおいどん。頼りがいありそうな顔だネ

居酒屋クマ

居酒屋の主人と、コアラがいる。コアラは飲んべェでからんでくるぞ

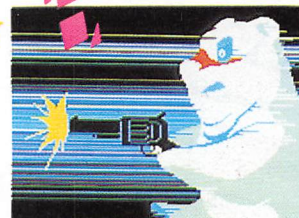
マンション

ゴンキチの別れた妻・ツネコのマンションだ。若くていい女と評判♡

いろんな動物が登場する

ゲームの主な登場動物。犯人はこの中にいるかもしれないんだけど……

事件はどんどん意外な方向へと展開するのだ

キツネ殺しの犯人を見つけただけではこのゲームの謎を解いたことにはならないんだ。アニマルランドの過去の秘密を知ったときに、初めて事件の真相に触れることができるぞ。プロのシナリオライターが書いた社会派ドラマのような殺人事件を、はたしてキミは解決することができるか!?

ゲーム中は暗い事件を象徴するかのように哀歌が流れる

決定的なシーン？　犯人は白クマかな？　きっと謎があるに違いない

火の玉、そしてこのポーズ。幽霊なのね！

パンダのリンリンはなぜかうれしそうだよ

※画面は開発中のものです

女神転生~デジタル・デビル物語(ストーリー)~

日本テレネット ☎03-268-1159
6月10日発売予定

媒体	ROM	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

愛する弓子を救うため少年は魔界へ出発した

これは同名の小説のストーリーを生かして、魔界を舞台にしたアクションゲームなのだ。(写真はPC―8801版)

自分が呼び出したデジタル・デビル「ロキ」に恋人(?)をさらわれた中島は、多重構造になっている魔界へと乗り込んでいった。合わせて160エリアもある全20ステージを、行き来しながら進むのだ。弓子は中島を待っているぞ!

主人公・中島朱実

↑学生服のまま魔界へ潜入。上からのアングルでもこんな細かい動きをする

時代を超え、愛をかけて戦え

中島は日本神話に出てくる有名な神様・イザナギの生まれ変わり。さらわれた弓子はイザナギの恋人・イザナミの生まれ変わりなのだ。2人は日本という国が誕生した頃から愛し合っていて、何代も転生した後に高校で再会することができた。親しくない割になぜか引かれ合う2人を、なんとか幸せにしてあげたい。

↑ゲーム中に、突然こんなビジュアルシーンが!

きもち悪い敵がいっぱい!

中島のじゃまをするのは、近くに寄りたくないほどきもち悪い魔物達だ。知脳の低いものから考える力のあるもの、植物タイプなど全部で50種類以上も出てくるぞ。

餓鬼

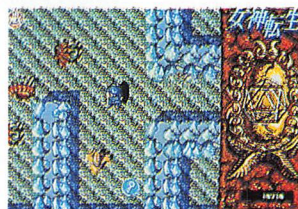
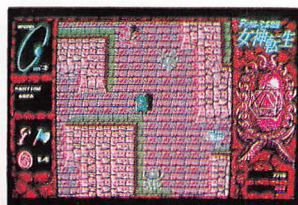
←子供の妖怪。背中に飛び移り生気を吸う

ソバージュ	ザゴール	フローラ
↑首のすぐ上の触手みたいなものが動く	↑食虫植物なのかな?キバのような花びらだ	↑美しい姿をしているが、魔界の植物は危険

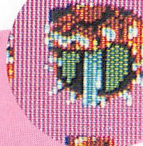
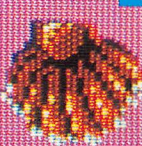
バグ

↑人食い貝は口を開けて中島を待つ

魔界は複雑にからみ合う恐怖の世界なのだ!

舞台は大きく、善の世界・悪の世界・深淵の世界に分かれている。深淵の世界は善と悪を結ぶ通路のようなところだ。善と悪とはそれぞれ面対称の関係にあり、しかも突然ワープする場所もあってかなりややこしい世界らしいぞ。

↑戦いつつもアイテムを取ることを忘れずに。強い武器を持たなければ弓子を見つけられないぞ

↑左上に見える円型のものは、月を表している。満月と三日月のときでは、魔物の性格などが違う

↑タイトルの下にいるのは、中島を助ける「ケルベロス」。まずはこいつを探し出すのが先決サ

↑この魔物はたいして賢くないので、壁に隠れてやり過ごしてみようかな。戦いばかりじゃ疲れるし

※画面はPC-8801版です

戦場の狼

アスキー ☎03-486-8080 6月発売予定			
媒体	(ロゴ)	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	5,980円

今度はMSX2専用で発売されるんだって！

このゲームは以前にゲームセンターでヒッとして、のちにファミコンでも発売され、さらにMSXにも移植されいるんだ。ゲームの内容は本誌5月号で紹介したMSX版と全く同じで、ゲーセンで遊んだことがある人はすぐにでもプレイできるぞ。

主人公は「スーパー・ジョー」という名の優秀なコンバット。ものすごい人数の敵を倒して捕虜となっている仲間を助け、悪の本拠地を全滅させるという使命を持っているのだ。

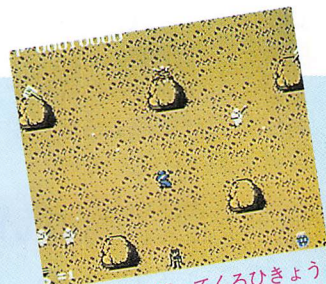
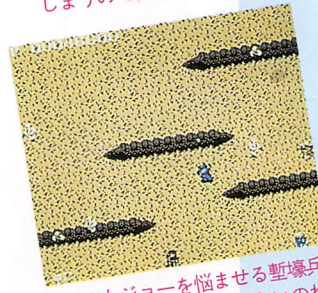
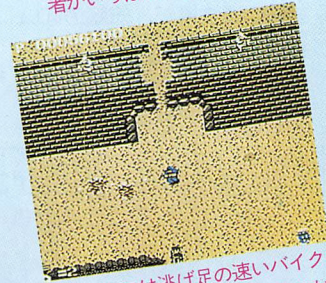
実際にゲームしてみるとわかるけど、敵はやっつけてもやっつけても冗談かと思うくらいたくさん出てくるぞ。性格の悪いバイク兵や、クリア前の扉での激しい攻撃など、ゲーセンでの迫力は完璧に移植されているのだ。

開発途中のゲームで写真を撮ったためにキャクタが少し小柄だけど、もう少し大きくする予定だそうだ。美しくなった画面で、キーボードが壊れるほど弾を撃ってみよう。

戦場は前よりもグッと見やすくなったのだ！

MSX2専用の『戦場の狼』は、どちらかというとファミコン版に近い画面になった。まっ赤だった地面の色も、やけに色白だった兵士の顔色も普通になって、自然な配色に仕上がったぞ。MSX版は、敵の数が多くなるとキャラクタの姿がチラついて少し気になったんだけど、これはそんな心配はいらないみたいだね。

ステージは全部で4つあり、ジャングルから飛行場へと続く。ゲーセンでもファミコン版でも、常にジョーは孤独な戦いをくり返すのであった。

↑水にはまると集中攻撃を受けてしまうので、ほとんど助からない

↑岩かげから狙ってくるひきょう者がいっぱい。フン、やなヤツ！

↑いつもジョーを悩ませる塹壕兵。また戦わなくっちゃいけないのね

↑橋の上には逃げ足の速いバイク兵が、決まって攻撃してくるのだ

←クルリと振り返ってマシンガンを発射。チェッ。相撃ちだったぜ

MSXでも戦うスーパー・ジョー

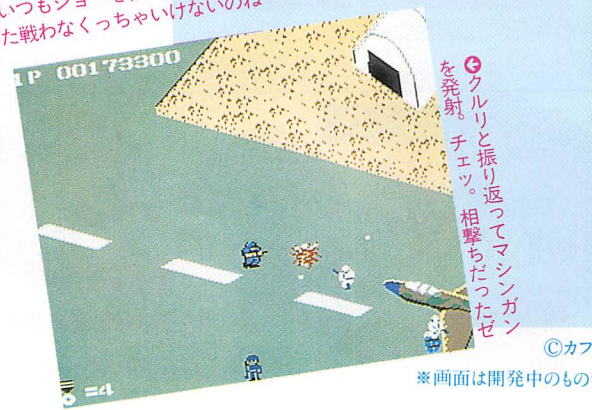
↑顔がハッキリ見えなくて、少し怖そうだよ

MSX2だけで戦うスーパー・ジョー

↑少し太ったみたいだけど、力は衰えてない

行くぞ！

↑このまっ赤な大地は、戦死した兵士の血がにじんだものなのか!?

↑こちらはMSX 2 専用でのジャングル。ファミコンそっくしだ！

※画面は開発中のものです

迷宮への扉

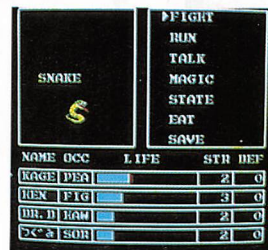
電波新聞社 ☎03-445-6111
6月発売予定

媒体	(ロゴ)	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

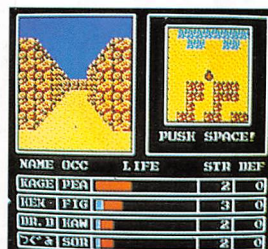
名も知れぬ島に若者は希望を求めて旅立った

電波新聞社の今度の新作はMZ-1500版の移植ゲーム。

自分も含めて4人までパーティを組んで、希望を求めてお互いに成長していくという、完璧なRPGなのだ。4人の職業は、農民・戦士・商人・魔術師とバラバラで、もちろん性格も違っている。島はとても広いため、マップをかかないとすぐに迷ってしまうぞ。村人と話したり敵を倒しながら、求めている希望とはいったい何か、そしてそれはどこにあるのかを発見しよう。

⬅タイトル画面にしっかりとRPGだと書いてある！

⬆スネイクが突如出現。もちろん戦うことを選ぶんだ

画面は大きく3つ分かれている。①は自分の視界。敵もここに出る。②は今の自分のいる位置を示す。③は4人の名前や現在の能力などを表している。

今の立場を考えてゲームするわけだ

⬆今中心になってゲームしているのは戦士キャラ

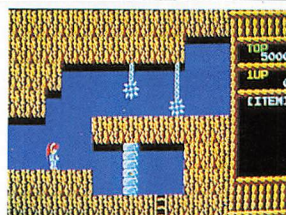
Sofia ソフィア

電波新聞社 ☎03-445-6111
6月発売予定

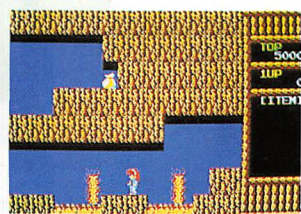
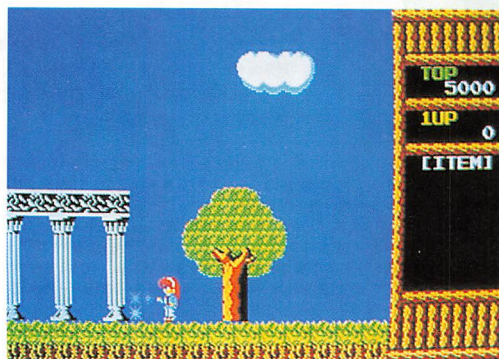
媒体	(ロゴ)	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

聖なるクリスタルを求めて冒険が始まった！

『迷宮への扉』と同じく、これもMZ-1500の移植ものだ。

タイトル名は主人公の女の子の名前。好奇心の強いソフィアは、触れてはいけないといわれている神殿の下のクリスタルを手にしてしまった。そして現実とは少し違うパラレルワールドに落ちてしまい、元に戻るためにクリスタルを探しに出かけた。パラレルワールドは地上と地下の2つに分かれていて、地上の方が敵やワナが少ない。先に進むには断然有利だけど、地下には冒険には欠かせないアイテムがあるらしい。あちこちにある扉も開けなくちゃいけないし、どうすれば早く元の世界に行けるのかな。

⬆目の前の扉は閉じています。同じ色のカギがないと開かないのだ

⬆いたずらしなきゃよかった。こんなとこ歩けるわけないじゃない

⬅こらこらっ！ 見るだけならいいけど、取ったりしちゃだめよ！

⬆頭の上にはお金の入った袋が。もちろん彼女には見えないけどね

※画面はMZ-1500版です(上下とも)

ハードウェアに、ソフトウェアで“いのち”をふきこむ

コンピュータのハードウェアを“体力”というならソフトウェアは“いのち”といえるでしょう。日本では、ソフトウェアの重要性が十分に理解されないまま今まできています。「コンピュータ、ソフトがなければただの箱」という言葉が示すとおり、ソフトウェアはハードウェアと対等、あるいはそれ以上の重要性があると思います。ソフトウェアの価値というのは、容量の大きさで決まるものではありません。大切なことは、使う人が満足できるソフトかどうかということです。

したがって、たとえメガROMソフトといえども、それ以上の中味のある、ユーザーを満足させられる32KROMのソフトがあれば後者のほうが価値が高いということになります。

MSXのソフトは最近、非常に高品質化してきています。つまり、価値が高くなってきているわけです。今はゲーム用ソフトが大半をしめていますが、次第に家庭用の価値の高いソフトが現れてくると思います。そういうソフトが出てきてはじめて、MSXは家庭用のパソコンとして本当の地位を確立することになるわけです。

私たちソフトウェアメーカーの役割はコンピュータ普及のカギとなる価値の高いソフトウェアを生み出し、ハードウェアに“いのち”をふきこんでやることだと考えて日々努力しております。

←神戸本社・コナミソフト開発ビル

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の上月氏が指名した人物は、「松下電器の前田部長」。松下電器最初のMSX、キングコングCF-2000などを開発した松下電器技術本部PC開発部の部長さんです。

上月景正

PROFILE

こうづきかげまさ　昭和41年、関西大学卒業。昭和44年、現在のコナミを創業（法人としての設立は昭和48年）する。コナミ株式会社代表取締役社長。1940年生まれ。

EDITOR VOICE

電子マルコポーロと呼んでもいいだろう。ファンコレ『パソコン通信』の記事

制作に使われた1台のMSX2は、約3万円のモデムを通じて全国津々浦々を「見聞」して歩いた。すすっと新潟のネットに入りこみ、駅前のうまいラーメン屋に関する情報を仕入れたかと思うと、すぐに大阪のネットに飛びこんでタコヤキを美味しんぼしてみせ、また別のネットに入って会ったこともないSFファンのSF談義をのぞいてみたり、JALネットのフライト情報を走り抜けたりした。一方でゲームマシーンでありながら、もう一方でこうした難しいこともやってのける、それがパソコンであるMSXのいいところなのだと思う。ガシーン、シャキーンと都合よく変形するロボットのようにMSXも使い方に応じてどんどん変身していく。できることもやりたいことも多すぎて困っている読者のかわりに、編集部がまずいろいろ試していく、それがMSXファンの使命なのだ。新しいゲームの品定めなどやりながら、いろいろ迷う編集部ゆえに次号予告はできないわけで、

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR IN CHIEF＝山森尚 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 ■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF＝今野文恵 ■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋上村治彦＋佐藤善一＋高橋俊哉＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英＋矢萩茂樹 ■STAFF PHOTOGRAPHERS＝渋谷隆＋萩原脩 ■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋矢野健太郎 ■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR＝島宮美幸〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋山田孝陽＋若尾輝見 ■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋なつやませいじゅ ■COVER ARTIST＝青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋(株)ワードポップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒河万里子〉 ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

1942

君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!?1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2（VRAM容量128K）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円

※画面写真はMSX2のものです。

とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

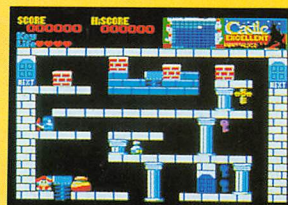
●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2（VRAM容量128K）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 5月発売予定

※画面写真は開発中のものです。

キャッスルエクセレント Castle EXCELLENT

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか？一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスルで遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX（RAM容量8K以上）対応●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。

THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

ダンジョンマスター DUNGEON MASTER

なんと、1～3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、シーフ（盗賊）、マジシャン（魔術師）の中から好きなキャラクタのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクタを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。

君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときはジョイスティックが必要。データはパスワード方式。

ザ・ブラック オニキスII

新たなる冒険が始まる。前回腕をみがいてきたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院（Temple）への扉はいま開かれた。キミの行く手をはばむものは、人々を迷わす迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミには新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわるであろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX（RAM容量8K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価6,800円

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

1. 迷宮への挑戦

MSX対応 1Mビット

グリーク王国姫、アフロディテを救うため、アトス山に向かったポポロン。しかしそれは、全て大魔司教「ガリウス」の罠だった。留守中のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまったガリウス。なんと真の魔域は、祖国グリーク城にあったのだ。前作（魔城伝説 I ）のアクション性プラスロールプレイング。空前の大スケールで魔城伝説は、いま、クライマックスを迎える。

(ゲムラ談)ワタシはゲーム界の玉三郎とよばれてるが、悪玉三郎のガリウスは許せん！　4,980円

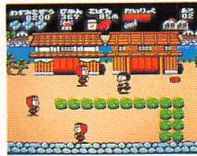
ゲムラ
種族名は、ブラウンカンザウルス。テレビゲームのおもしろさを食べて生きている、ゲーム界の"グルメ"なのだ!!

4.時代への挑戦

MSX2対応 1Mビット

出雲の国からはるかお江戸までウン千里。庶民に小判を分けあたえ、悪大名どもをこらしめながら旅するゴエモンとねずみ小僧の世直し物語。ファミコンにつづきMSX界にも旋風を巻き込んだベストセラー作品です。

(ゲムラ談)ゴエモンさん、ワタシにも、小判をめぐんでください。　5,800円

© KONAMI 1987

5.伝説への挑戦

甦る伝説――
キングコング2

ゴルネボで生きつづけているというコング伝説は本当なのか？ そして無事レディコングを捕らえることは可能か？ 永遠のスーパーヒーロー、キングコングの命を救うため、謎に囲まれたゴルネボの密林地帯へ、ミッチェルが挑む！

(ゲムラ談)うん、オモシロサも興奮度もキングサイズ。ゆかいヘビー級チャンピオンと呼びたい。　5,800円

MSX2対応 1Mビット

© KONAMI 1987

うけてみろ!

新製品情報
関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399
北海道地区 011-851-3000

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-10
●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX・FAN JUNE 6月号 第1巻第3号(通巻3号) 編集人 山森 尚 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627㈹

©徳間書店 1987 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089−6